
Nouveau
univers
>interactif
Culture & technologies interactives #1 Février 1995
20 médias (qui ne sont pas TF1)
Les étranges enfants du Japon techno
L'Académie française de l'interactivité
n°1!
dans ce magazine…
un nouveau magazine.
CybeR girls
les jeux vidéo qui plaisent aux filles
Connaissez-vous le Human Koala?
Notre ami marsupial teste pour vous les produits techno.
Cibaire
+Mr Cibaire
le cahier surprise!
M 6330 - 1 - 28,00 F

A DUBLIN, UN HOMME EST DEVENU COMPLETEMENT WARP : SUR LE MEME ORDINATEUR, IL IMPRIME, LIT SON COURRIER ELECTRONIQUE ET FAXE. TOUT EN MEME TEMPS.

UN AGENT DE CHANGE PARISIEN, TERRIBLEMENT WARP, SORT INDEMNE D'UN CRASH.

A VIENNE, UN ETUDIANT EN ASTRONOMIE VOYAGEANT SUR OS/2 WARP, EXPLORE DES RESEAUX ET DECOUVRE UN NOUVEAU MONDE.

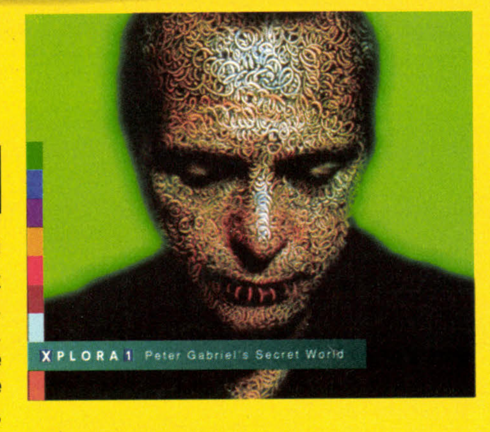
UN PE[illegible] D'AVANT-GARDE [illegible]ENE [illegible]ST TOU[illegible] EUREUX D[illegible] PRENDR[illegible] PEUT [illegible]EVENI[illegible] POUR MOINS DE 700 [illegible]ANCS.

OS/2 WARP est constitué d'OS/2 V3 et du Bonus Pak. OS/2 est une marque déposée d'IBM Corporation. Windows est une



Ils débarquent sur la planète Windows.





X PLORA 1 de Peter Gabriel

Le monde secret de Peter Gabriel sur CD Rom

Dans X PLORA 1, visitez les studios Realworld, découvrez le label Realworld, jouez avec les instruments de la World Music, remixez un titre de Peter Gabriel.
X-PLORA 1, version Mac, a été l'évènement majeur du monde du CD ROM musical de l'année 93. Considéré comme le meilleur de sa catégorie par l'ensemble de la presse micro. Pour cette fin d'année, la version Windows de ce CD ROM est enfin disponible.
Livret en langue française!



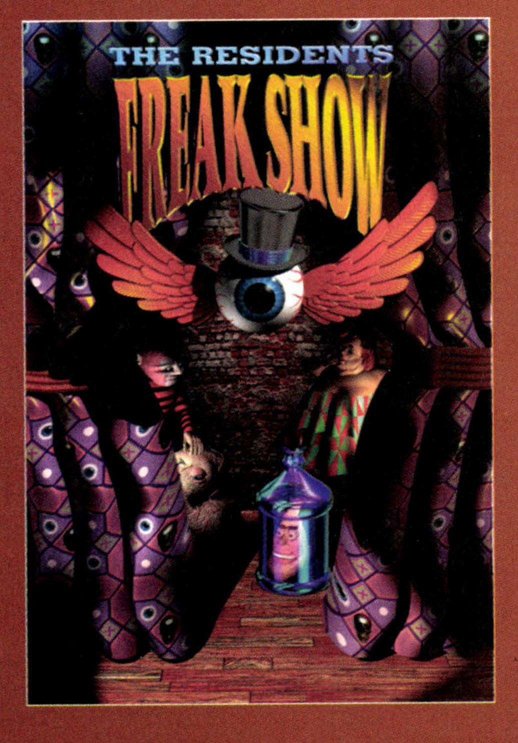
4 Worlds Limited Edition

Le collector de fin d'année

REALWORLD



Boîtier en édition limitée :
- Le CD ROM X-PLORA 1 en version Windows
- Le CD Secret World Live
- La VHS Secret World Live (Secam)



The Residents Freak Show

Entrez, entrez, la séance va commencer !

Le CD-ROM "Resident's Freak Show" transpose votre ordinateur dans une quatrième dimension dans laquelle vous n'êtes jamais entré. On y rencontre Tex l'Aboyeur, Herman la Taupe Humaine, Harry la Tête, Wanda la femme Asticot et les Residents, ces cinglés de l'art contemporain. D'incroyables spectacles se déroulent dans les coulisses de l'étrange.

Avec les animations spectaculaires de Jim Ludtke, Freak Show devient une expérience révolutionnaire qui permet d'entrevoir l'avenir des histoires interactives, du clip musical et du dessin numérique.

Livret en langue française !

THE VOYAGER COMPANY













l'édito (parce qu'il en faut un)

n°1!

>Dans un premier temps, CALMONS NOUS.

Ce numéro un d'Interactif n'a pas l'intention d'analyser l'explosion post-industrielle, l'avénement des grands réseaux, du virtuel, de l'automation floue comme le début d'une ère messianique ou l'entrée dans l'apocalypse. Personne ne va taper à notre porte pour nous annoncer que les vieilles dames ne tomberont plus par terre, que l'on pourra posséder des clones d'actrices pornos à la maison, ou que notre delphinarium privé nous attend sur Saturne.

>Personne ne doit nous obliger à ÉCOUTER DE LA TECHNO AU PETIT DÉJEUNER, à échanger des messages sur Internet avec des gens que l'on n'a pas envie de connaitre, ou à nous installer dans une simulation en 3D du centre-ville de Villeurbanne.

>Si nous laissons d'autres PENSER LA TECHNOLOGIE À NOTRE PLACE, nous aurons droit à une vision rétro du futur: comme aujourd'hui en pire avec des robots. Qui sauront tout ce que l'on fait. Et des robots pour controler ces robots.

Il y a une raison au fait que les écrivains (de science-fiction entre autres) aient mieux prévu l'avenir que les scientifiques affectés à cette tâche. C'est que les vraies révolutions sont sociales, culturelles, spirituelles. Résolument. Elles sont une ivresse, parfois euphorique parfois dangereuse, mais qui fait souvent oublier le flacon qui l'a procuré. Pour cette raison, la technologie ne guide pas le monde. Elle est seulement l'instrument des prochaines révolutions. Et nous voudrions que celles-ci ressemblent à une innocence retrouvée, à l'exploration d'une contrée vierge, et que chacun sente monter en lui le farouche orgueil qui fut celui des pirates en pleine mer. Les filles technos, Michel Serres, l'aventure d'un homme laché dans l'univers avec 50 kilos d'appareils portables, la littérature electronique, les étranges otakus japonais... tout cela a tout et rien à voir avec la technologie. C'est le contenu d'un premier numéro, qui essaie de donner une version, une édition, d'un monde surchargé d'infos. Un monde "Cyber", dit-on partout. Pourquoi pas? On en trouvera l'achévement en plein milieu du magazine: notre gourou, Monsieur Cibaire, y livre enfin le Secret ultime de l'existence:

>BON LE VOICI: c'est que... heuh... c'est que la vie... non... où est ce que j'avais noté ça... enfin, que toute notre équipe... notre équipe... oui, euh, l'avenir... oui, les robots! c'est ça!... non...

Heuh, enfin quelque chose comme ça. Lisez, c'est dans ce magazine.

Et bonne Galette des Rois à tous. **A.W.**



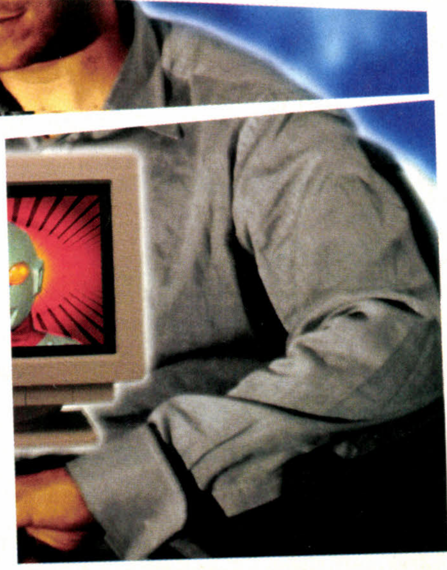
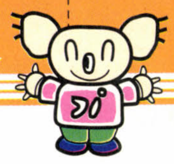


Photo: Wolf.



n°1 Janvier 1995

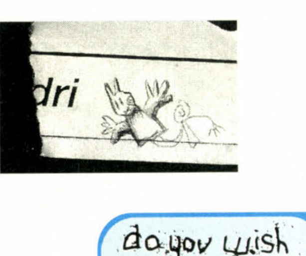




Monsieur
Cibaire

Courrier

E-mail, courrier classique, commentaires dans le Village électronique... nous sommes avides de vous. Nous voulons chaque mois vous donner la parole et connaître vos réactions, vos opinions sur le contenu du magazine. En espérant que votre contribution sera **un peu plus PERTINENTE QUE...**



Interactif, Je m'apelle Jérome et je voudrais savoir comment on fait pour devenir un otaku. Parce que moi aussi je suis seul je n'ai pas d'amis mais en plus je n'ai pas d'ordinateur. Jérome

5 x3 15

do you wish to enter >interactif?

C'est une honte que Dme Libaire ne comporte pas son propre courrier des lecteurs.

Pamela Henuff



>interactif

CHER >INTERACTIF,
JE SUIS UN OTAKU, MAIS COMMUNIQUE SANS AUCUN PROBLÈME PAR VOIE DE CONSÉQUENCE, JE VOUS ENVOIE CETTE LETTRE POUR MANIFESTER MON DESACCORD LE PLUS PROFOND AVEC...

Ok!

Cher >interactif
J'ai bien aimé le numéro zéro.
Bonne chance!

Dear interactif,
I love this new magazine

Cher >interactif
j'ai beaucoup apprécié ton numéro zéro que



Univers >interactif
est une publication de **Pressicom**
Groupe Pressimage
5/7 rue Raspail
93108 Montreuil cedex France
Tél: +33 (1) 49 88 63 63
Fax: +33 (1) 49 88 63 64

Direction générale
Directeur de la Publication Philippe Giudicelli
Directeur délégué Patrick André
Assistante de direction Virginie Guyard
Rédaction
Rédacteur en chef Ariel Wizman
Rédacteur en chef adjoint Stéphane Viossat
Direction Artistique
Geneviève Gauckler & Guillaume Wolf
Photographes
Nicolas Foucher, Yann Mellet
Ont collaboré à ce numéro
Jean Bonnefoy, Catherine Conté, Raphaël Elig, Pascal Forneri, Rachel Forster, Klaus François, Nathalie Guiot, Daniel Ichbiah, Olivier Malnuit, Marco, Paul Mathias, Francis Mizio, Dominique Monrocq, Frédéric Mora, Loïck Prigent, Jean Revis, Bertil Scali, Corentin Seguin de Broin, Laure Tran
Remerciements
APC, Paul August, Jean-François Barrière, Dao, Eric Morand, Christine Moubinous, Minh N'Guyên Ba, Nathalie Saphier, Street Machine, Frédéric Venant
Fabrication
Directeur de fabrication Jacques Gouffé
Assistantes de fabrication
Mireille Mugneret et Nadine Debard
Assistante du directeur de fabrication
Isabelle Dubuc
Atelier PAO
Chef du service Frédéric Levesque
Jean-Pierre Carreira, Cédric Chabrely, Julien Dry, Laurent Filippi, Loïc Le Goff, Céline Gontier, Laurent Langeron, Philippe Martin, Olivier Monbel, Bruno Levesque

Publicité
Régie publicitaire CAP1 - 67, rue Robespierre
93558 Montreuil Cedex France
Tél: +33 (1) 48 59 13 14
Fax: +33 (1) 48 59 01 60.
Chef de publicité Sophie Costagliola, Dominique Fradin
Marketing
Lionel Pillet
Assistante de communication Nathalie Sergent
Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73 Tél: +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct Christine de Gandt
Administration/Comptabilité
Responsable administration Pascale Bry
assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag
Chef comptable Leila Aïthabib,
assistée de Nadia Sahel. Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Nadia Sahel, Patrick Vendendriesche
Service abonnements
36, rue de Picpus 75012 Pari
Tél +33 (1) 43 42 00 60

ISSN: en cours
Commission paritaire: en cours
Dépot légal: premier trimestre 1995

Regards croisés

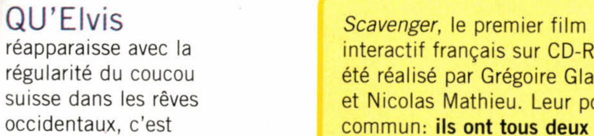
Chaque mois sur cette page, deux esprits se rencontrent. L'un sélectionne les nouvelles qui lui semblent refléter l'état du monde (ce mois-ci, Mondino s'y colle), l'autre (Alain Le Diberder) commente son choix.

Alain Le Diberder

Directeur des nouveaux programmes sur Canal+.

Jean-Baptiste Mondino

Photographe et réalisateur



Scavenger, le premier film interactif français sur CD-Rom a été réalisé par Grégoire Glachant et Nicolas Mathieu. Leur point commun: **ils ont tous deux 16 ans.**

L'ÂGE des créateurs de jeux est souvent un sujet d'étonnement. On l'explique généralement par la proximité de l'univers culturel de ces très jeunes auteurs avec celui des joueurs. Mais après tout, la littérature pour enfants n'est pas écrite par des bambins, loin de là, ni les films de Disney. Alors? Alors il faut sans doute chercher un modèle du côté de la musique, jamais avare de génies précoces, de Mozart à Stevie Wonder, et qui avec le rock avait fait, jadi, une règle de faire coïncider l'âge des auditeurs et celui des auteurs. Toute la question est de savoir comment tout cela vieillit: il semblerait que la meilleure vente de disques pour les fêtes ait été réalisée en 1994 par... les Beatles.

Shirley Fitzgerald affirme que son appartement du Sud de Londres a été visité par **un démon ayant pris l'apparence d'Elvis Presley...**

QU'Elvis réapparaisse avec la régularité du coucou suisse dans les rêves occidentaux, c'est presque un trait de la vie quotidienne. Il doit y avoir du côté de Nashville plusieurs comités qui valident la conformité de ces apparitions avec le même sérieux procédurier que le Vatican met dans la validation des miracles. Mais ce qui est plus étonnant, c'est la part de marché d'Elvis dans l'industrie de l'imaginaire post-mortem. Le fantôme d'Elvis est un sacré fainéant. Sans parler de celui de Marylin, hélas.
Et pourquoi n'y-a-t'il pas un quota d'apparitions européennes imposé par Bruxelles? Nous voulons que nos chambres soient aussi visitées par Jacques Brel et Edith Piaf.

Au *Ranff Center for the Art*, Michael Scroggins a mis au point un équipement de réalité virtuelle permettant de **surfer sur les représentations en 3D** d'équations mathématiques.

TOUCHER des équations, et même se casser la figure au milieu d'elles. La belle idée. Le Baudrillard de "La pensée radicale" note avec une certaine amertume que ses idées des années soixante-dix ont été rattrapées, digérées, et dépassées par la réalité. Mais il reste, intact, le fun. Tout cela nait des recherches sur la visualisation des mathématiques et finit de plus en plus vite dans les parcs de loisirs. Peut-être même sommes-nous déjà au stade où les parcs de loisirs créent des filiales de recherche mathématique. On pourrait alors inverser complètement la filière et voir des travaux abscons et tout à fait sérieux, venir expliquer les mathématiques à effets spéciaux.

Hector Paez était trop pauvre pour se payer une opération de la cataracte. **Il a donc subtilisé deux globes oculaires** dans un hopital argentin. Il a été arrêté alors qu'il suppliait un chirurgien de lui greffer les fruits de son larcin.

HÉLAS l'organique demeure. A la traîne. Le modèle de la pièce détachée, héritée de l'ère automobile, celui des greffes, ne restera pas longtemps le nec plus ultra d'une médecine digne de son temps. Déjà celui de l'informatique, avec ses patches, ses releases successives, ses reprogrammations, est en gestation dans les labos. Hector Paez ne sera pas pour autant à l'abri de la pauvreté (il semblerait même qu'au contraire...), mais il aura sans doute moins de chance de se faire piquer avec dans sa poche une disquette d'upgrade de son code génétique plutôt qu'avec deux globes visqueux.

Des cas de peste ont été récemment repérés en Inde. En utilisant l'Internet comme moyen de communication, les médecins, pharmaciens et chercheurs indiens ont réussi à stopper l'épidémie.

AUTOUR d'Internet et de ses avatars se développe toute une idéologie vigoureuse et innocente, dont l'Engels (on attend encore le Marx) est sans doute Howard Rheingold. Ce qui est frappant, et là encore baudrillardien, c'est la recherche éperdue d'exemples d'applications qui prouvent l'utilité concrète (réelle) du réseau. Utilité à mon avis incontestable, là n'est pas la question. Mais à chaque nouvelle application "utile", l'impression se fait de plus en plus forte, que c'est un peu par surcroit, voire par hasard, que le réseau est utile. Il y a dû y avoir un âge d'or, dont on s'éloigne chaque jour avec un regret refoulé, où il existait sous sa forme pure: inutile et parfaitement sans rapport avec la réalité.

50139

Tekno/Zoone

>PATRICE CHARTIN CROIT à la reconstruction de la communication sur de nouvelles bases. Le babil des réseaux, le brouhaha aléatoire de l'information voyageant par les autoroutes, c'est son évangile. Il a compris que l'on était entré dans une ère où l'urgence est l'accès universel aux technologies. Ce breton de 24 ans, qui dirige depuis 4 ans ASG, sa propre entreprise d'informatique à Lorient a aussi saisi le vieux principe selon lequel rien n'est terminé pour toujours et tout se récupère. Avec des stocks de PC low-tech, souvent hérités de services administratifs ou de faillites privées, il confectionne des petites stations individuelles hybrides, auxquelles il ajoute un modem lui aussi rebricolé. Le tout donnant – pour 1500 francs maximum – aux plus démunis et aux plus aventureux, un accès potentiel au vaste monde de la communication. "C'est pas beau – quoique – mais ça marche. Il m'arrive de pouvoir même livrer du matériel gratuit, lorsque j'estime – comme pour certaines initiatives lancées dans les pays de l'est – que le destinataire mérite une aide urgente." Chartin est un missionnaire, un Dr Schweitzer dont la jungle se situe dans les fins fonds des entrepôts de province, là où règnent câbles enchevêtrés, Olivetti déclassés, et PC anciens combattants sans médaille. Là, il désosse, réassemble, ramène à la vie, à seul fin de donner des instruments à la future grande tâche humaine selon lui: la communication intégrale et universelle.< **ASG: 52 rue Carnot, Lorient. Tél (16) 97 21 86 71.**

> "IL M'ARRIVE DE POUVOIR MÊME LIVRER DU MATÉRIEL GRATUIT, lorsque j'estime que le destinataire mérite une aide urgente."

Le Bluffeur

(Guide mensuel à l'usage du techno-superficiel). Ce mois-ci, frimons un peu avec "Le non-linéaire."

>Vous voici dans un des déjeuners les plus brillants de la ville, entre un businessman chinois contemplant sa rangée de GSM, un chercheur californien déguisé en shaman sibérien, et deux filles siliconnées bardées de diplômes d'informatique. Tout va bien.

Jusqu'au moment où quelqu'un lâche le mot: "Non-linéaire". Tout le monde regarde ailleurs, prétexte un rendez-vous, sauf vous. Qui avez lu dans ces colonnes ce bé-a-ba du bluff en la matière. Vous savez donc qu'il faut connaître ou en tout cas raconter dans l'urgence:

a Dire avant tout que cela n'a rien de nouveau. Les équations non-linéaires, permettent de décrire le comportement de choses aussi capricieuses que le fonctionnement d'un vélo ou l'arrangement des molécules d'ADN. Elles font partie, depuis longtemps, de la boîte à outil du mathématicien et de l'ingénieur. Elles permettent de simuler la façon dont les choses fonctionnent dans le monde réel, tout simplement. Ce qui amène à:

b "Les possibilités de calcul des machines d'aujourd'hui rendent ces équations plus accessibles à tous" direz-vous alors en torturant le poivrier au-dessus de la salade. "Surtout avec un logiciel comme CFD (Computational Fluid System) utilisé par Boeing depuis les années 70 pour le design de ses avions" (facultatif mais parfois efficace). Ajoutez "entre 70 et 90% du coût d'un produit tient à son design" et vous verrez l'une des jolies filles se repoudrer ou se diriger vers les toilettes. Les autres dormiront.

c "Mais l'application la plus personnalisée, ajouterez-vous alors en élevant à peine la voix, est sans doute celle qui permet d'analyser les marchés et de gérer des portefeuilles d'action." Le réveil sera général. Oui, avec une bonne banque de données (recueillies quotidiennement sur votre Powerbook), un ordinateur puissant peut appliquer les équations non-linéaires à votre patrimoine et "optimiser" votre portefeuille. Les mêmes équations, appliquées au comportement des molécules de l'ADN, sont d'ailleurs en bonne voie de permettre la découverte de protéines capables d'inhiber le cancer.

Et puisque vous en serez à évoquer un monde de gains en bourse et d'avancées scientifiques titanesques, vous ferez doucement glisser l'addition vers votre voisin pendant que vous entreprendrez l'une des filles sur le hasard et la nécessité. Et ça marchera! Car chez les humains aussi, c'est l'imprévisible qui reste fascinant. Le non-linéaire appliqué!

Merci, Bluffeur!<



Des avions de l'Armée Rouge par e-mail.

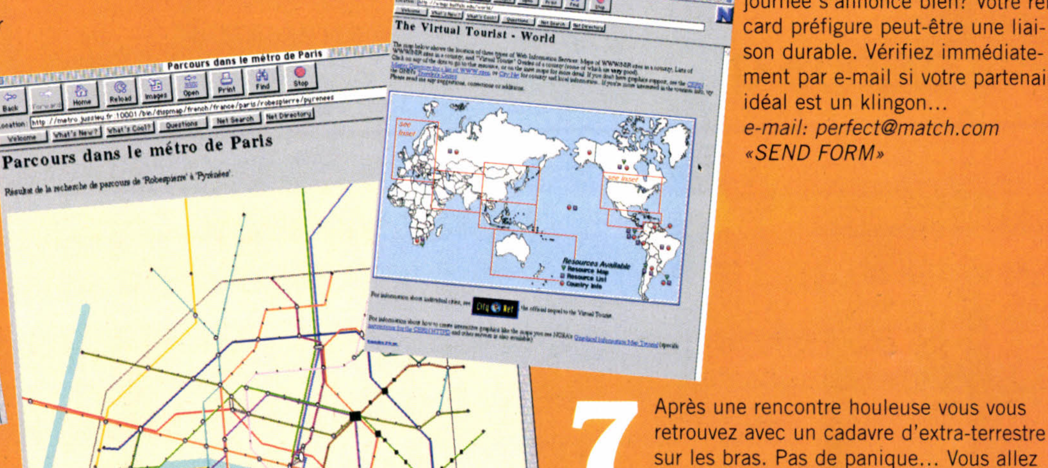
C'EST L'UNE des plus ruineuses activités accessibles par modem. Il suffit aujourd'hui d'un message par e-mail et d'un numéro de carte bleue pour hériter de quelques tonnes de ferraille. Servies avec leur mode d'emploi kafkaïen rédigé en cyrillique. 29 000$ pour un Mig 15 de fabrication coréenne, 36 000$ pour un Mig 21. **"ET IL Y A DU STOCK!"** AFFIRME GÉRARD BRASS, LE BUSINESSMAN BELGE INSTALLÉ À VARSOVIE responsable de cette récente offre commerciale sur Usenet. Avec un peu de bonne volonté, vous accepterez peut-être de débarrasser ce nomade du négoce de son Ilyushin 76 vendu 4 millions de dollars. Un détail cependant: on vous livrera ailes et corps de l'avion dans deux containers distincts (ils n'ont évidemment pas le droit de survoler un pays souverain). Où, a priori, vous les laisserez, à moins d'avoir une très grosse autorité sur les batteries anti-aériennes de votre quartier.<

Internet-moi la vie !

Le dictionnaire Klingon-Anglais indispensable à tout bon fan de Star Trek, le meilleur itinéraire pour aller de la station Châtelet à Robespierre et le parfait amour. Bonnes emplettes. Et tout cela en quelques minutes, sur Internet. Du plus sérieux au plus strictement inutile, vous trouverez tout dans le plus grand bazar planétaire. Si vous savez où chercher... Naviguez chaque mois en suivant les balises que nous disposons à votre intention.

1 Le contact est établi avec nos amis d'outre espace. Reste encore à régler un grave problème de communication. Qu'importe. Prenez quelques cours du soir au **Klingon Language Institute.** Entre autres monstruosités, les créatures de Star Trek ont une langue: le klingon.
http://www.kli.org/KLIhome.html

4 Si vous arrivez à contacter un Klingon sur Internet, vous pourrez même parfaire votre diction en conversant de vive voix avec lui avec **Internet Voice Chat** **(disponible sur PC uniquement pour l'instant).**
ftp://ftp.demon.co.uk/pub/ibmpc/winsock/apps/ivc/
ftp://www.unb.ca/pub/winsock/conferen



6 Une dernière recommandation avant la confrontation fatidique: allez tout d'abord consulter votre oracle du jour (*http://www.update.uu.se/cgi-bin/cookie?+1000*). La journée s'annonce bien? Votre rencard préfigure peut-être une liaison durable. Vérifiez immédiatement par e-mail si votre partenaire idéal est un klingon...
e-mail: perfect@match.com
«SEND FORM»

7 Après une rencontre houleuse vous vous retrouvez avec un cadavre d'extra-terrestre sur les bras. Pas de panique... Vous allez faire progresser la science en pratiquant une autopsie inédite. Rien ne vaut la dissection d'une grenouille virtuelle pour vous entraîner.
http://curry.edschool.Virginia.EDU:80/~insttech/frog/
http://george.lbl.gov/ITG.hm.pg.docs/dissect/dissect.html

2 Plus d'hésitations, il s'agit bien de l'être élu. Et il vous attend à la station Rambuteau dans dix minutes... Pas de panique! ***Metro*** vous tire d'affaire en vous indiquant le meilleur trajet d'une station de métro à une autre dans vingt-cinq grandes villes. Que vous vous trouviez à Paris, Tokyo, Athènes, Toronto ou Barcelone, la solution est là.
http://metro.jussieu.fr:10000/
gopher://gopher.jussieu.fr/11/metro/

3 "Si les extra-terrestres nous surveillent discrètement, pourquoi diable laissent-ils les feux de position allumés sur leurs soucoupes volantes?" Une des questions vitales abondamment traitée dans le newsgroup **alt.alien.visitors,** haut-lieu de la conspiration intergalactique. Leur présence parmi nous ne fait plus de doute dans votre esprit. Venez partager vos angoisses et vos espoirs, rire, boire, chanter... Hmm...

5 Les petits hommes verts sont généralement fourbes. Une fois les présentations faites, il serait judicieux de prévoir le premier rendez-vous en terrain connu. Allez donc réclamer vos droits sur un bout de terrain du **WebWorld.** Dans ce monde virtuel, vous pourrez dominer un territoire, et l'organiser à votre convenance.
http://sailfish.peregrine.com/WebWorld/welcome.html
e-mail: ronb@peregrine.com

8 Terminez votre journée en prévenant la terre entière du vaste complot outre-terrien.
alt.destroy.the.earth est là pour ça...

En avant>>

Pour surfer sur le Réseau les passerelles Internet étaient peu nombreuses, hors de prix et les interfaces souvent rébarbatives. Heureusement, le Netsurfing est enfin devenu un plaisir simple. Pour peu que vous possédiez un modem et les logiciels adéquats (dans le domaine public pour la plupart et disponibles, par exemple, sur le CD-Rom de **Univers Mac 42**), il vous suffit de composer le **36 68 53 89** (2,19 francs la minute pour toute la France). Vous pourrez dès lors tester toutes nos trouvailles du mois. Il vous suffit d'entrer l'adresse (inscrite en italique) du service que vous souhaitez découvrir dans le logiciel adéquat. **Mosaic** et **Netscape**, deux programmes absolument incontournables (sur Mac ou PC) vous permettent d'accéder à tous les types de service sans avoir à jongler d'une application à l'autre.

La relève de Beavis and Butthead

BEAVIS AND BUTTHEAD ET LES SIMPSONS sont les idiots animés, feignants et trash qui font glousser des millions d'adolescents américains et insupportent le reste du pays. L'énorme succès outre-Atlantique de ces séries a propulsé la production de dessin animé vers un nouvel âge d'or. Bien évidemment, selon la loi des séries, Beavis and Butthead a déjà fait des petits et la relève est déjà là, d'esprit moins caustique mais tout aussi sale. D'abord, les **Grunt Brothers,** choisis par MTV comme prétendant au trône pour supplanter B&B. L'histoire : une famille de trolls sales et psychotiques, sorte de condensé crade des humains, vit dans un univers parallèle dégueulasse et copient nos comportements. Beaucoup de morve, chair visqueuse, vomi, etc.... Définitivement dégueulasse mais pas drôle. Tout aussi dérangé, **The Head,** toujours sur MTV, raconte les mésaventures d'un gamin aux idées noires dont la tête énorme renferme un alter-ego violent. Périodiquement, le crâne explose et le double maléfique protège le gamin. Sorte de Dr. Jeckyll et Mr. Hyde pour la jeunesse grunge et torturée. Puis **The Club** (MTV) dont la scène est une discothèque post-nucléaire habitée par une faune étrange, prétexte à passer des extraits de clip de techno ou de musique industrielle. Puis pour en finir avec la violence animée, l'excellent **Aeon Flux** du coréen Peter Chung où une belle amazone canarde des grappes de soldats sur une planète inconnue, sans explication, et systématiquement meurt et ressuscite à chaque épisode. Plus près de la réalité, **The Critic,** sur ABC, dont le héros est un critique de quotidien new-yorkais, cynique, gros et chauve à l'humour caustique. Enfin, on attend **Krusty The Clown,** le personnage le plus malsain des Simpsons qui aura sa propre série. Krusty est en psychanalyse, il fume, il picole, et c'est l'idole des enfants... C'est clair: seuls les personnages de celluloïde se permettent une causticité que le reste de la télévision ne s'autorise pas.< **Pascal Forneri.**

> "Périodiquement, le crâne explose et le double maléfique protège le gamin."

3O116



Le Net pique

"L'enfer brut" et "La femme dédaignée" ne sont pas des romans de Régine Desforges, mais des **sauces pimentées** à vous relever un cheval mort. "Hot Hot Hot", le magasin qui les commercialise en Californie vient d'annoncer la naissance de son réseau sur Internet avec un catalogue de plus de cent sauces. Les surfers du Net dont le palais réagit plus au tabasco qu'au tilleul pourront, armés d'un numéro de carte de crédit et d'un bon stock de préparation H, commander les plus viriles décoctions dont un Burger ou une paire de haricots puisse rêver. Si l'assaisonnement est votre religion, sachez qu'il vous sera également possible de commander sur le serveur Hot Hot Hot des currys, des gelées, des condiments, de vrais livres de recettes, des sucreries et des T-shirts à l'effigie du saucier.<



Les Samaritains sont bons.

En deux mois, une adresse électronique "samaritans@cix.compulink.co.uk" a sauvé vingt personnes du suicide. Quarante-huit citoyens du Net s'y sont connectés en dialogue direct avec les Samaritains, une association anglaise qui a décidé de lutter "online" CONTRE L'ÉPIDÉMIE DE **SUICIDES** (particulièrement chez les hommes de plus de quarante ans). Sur ces quarante-huit personnes, vingt ont été reconnues comme des candidats sérieux à l'acte fatidique, avec une forte majorité d'hommes (quatre contre un). D'où l'on déduit que ces Samaritains là doivent bien maîtriser la rhétorique et la dactylo accélérée. En se souvenant de ne pas gaffer avec la touche "Escape".<

Le Bestiaire d'Horvat



>FRANK HORVAT est un photographe qui aime les zoos. Ignorant la foule qui se presse autour des cages, il y préfère le regard et la dignité des bêtes captives. Attention... Horvat n'a rien d'un voyeur: le traitement numérique de ses clichés lui permet de replacer ces animaux dans leur habitat naturel. Virtualité d'une liberté retrouvée. Mais aussi d'une planète préservée, sans pollution ni safari-photo. Effaçant le béton et les barreaux, mais retouvant poils, plumes ou brins d'herbes, Frank Horvat crée une multitude d'univers en 2D, baignés par une lumière irréelle, proches des illustrations des livres de contes de notre enfance. Magique, quoi...< Dominique Monrocq

Exposition au Centre national de la photographie (11, rue Berryer 75008 Paris) jusqu'au 27 février, parallèlement à la publication du "Bestiaire dHorvat" aux éditions Actes Sud (280 F).

Vendetta >>

En se faisant virer d'IBM l'année dernière, Rick Weiner avait déjà dans la tête l'idée de sa reconversion: **créer un fanzine des virés d'IBM.** Ça s'appelle *Out of the Blue,* c'est mensuel, tiré à 150000 (!) exemplaires et si ça peut intéresser quelques français (ça doit se trouver), voir le contact dans les pages Free Info en fin de mag.<

LOW TECH

Visiophone

AUX ALENTOURS DE 1985, le téléphone gagne des yeux avec l'apparition du visiophone. L'appareil ressemble à un interphone vidéo, complet avec moniteur et mini-caméra intégrée, transmettant en plus du son une image toute les 10 secondes. Et tout ça sur une ligne de téléphone standard. Prix: environ 10 000 frs. la paire. Puis soudain, en 1988, les principaux fabricants comme Panasonic, NEC, Sony ou Mitsubishi n'y croient plus et stoppent net la fabrication. Il est vrai que cet appareil vient avec un inconvénient de base: il faut être deux à posséder le même équipement. Et puis était-on près à laisser s'introduire chez soi cet oeil vidéo et laisser tomber le masque que représente le téléphone? Aujourd'hui, les cybernautes utilisent le visiophone comme moyen de se voir et s'entendre pour pas cher, sans matériel compliqué. On se bat pour les derniers visophones oubliés sur l'étagère d'un petit magasin d'électronique. Le modèle le plus prisé est le Panasonic SW1 car il a une entrée/sortie vidéo permettant de faire passer des images pré-enregistrées. Et il s'en passe des choses sur le visiophone. Les Virtualistes français ont expérimenté avec le Visiophone Rose en plein bon chic d'Imagina; l'Electronic Café de Santa Monica, Californie, se connectait une fois par semaine avec Biosphere II en Arizona, établissant ainsi la seule liaison régulière avec le monde extérieur; ou des lectures de poésie entre un café à Vancouver et l'autre à San Francisco. Le visiophone, c'est ce qui se fait de mieux en TV interactive pirate maison.<

AUJOURD'HUI LES CYBERNAUTES utilisent le visiophone comme moyen de se voir et s'entendre pour pas cher, sans matériel compliqué.

Power Glove de Mattel



DÉBUT 90, MATTEL CRÉAIT LE POWER GLOVE, gant dont l'articulation des doigts commande la console, comme un joystick. Bonne idée mais beaucoup moins fiable que le joystick classique, les gamins n'accroche pas vraiment au Power Glove et Mattel laisse rapidement tomber sa commercialisation. 1992: on ne parle que de réalité virtuelle et des programmeurs amateurs s'émerveillent devant le "data glove" de chez VPL. Le virtuel, c'est beau, mais inabordable. C'est alors que l'on redécouvre le Power Glove, laissé pour compte dans un placard à jouets, bradé à 50 francs aux puces: le "data glove" du pauvre est arrivé. Facilement connectable, presque fiable, les utilisations sont nombreuses: piloter un instrument de musique en déplaçant sa main devant un faisceau palpeur, commander un Mac, bouger son doigt dans l'espace et s'en servir de pinceau, etc... Nintendo crée la première souris virtuelle.<P.F.

30/03



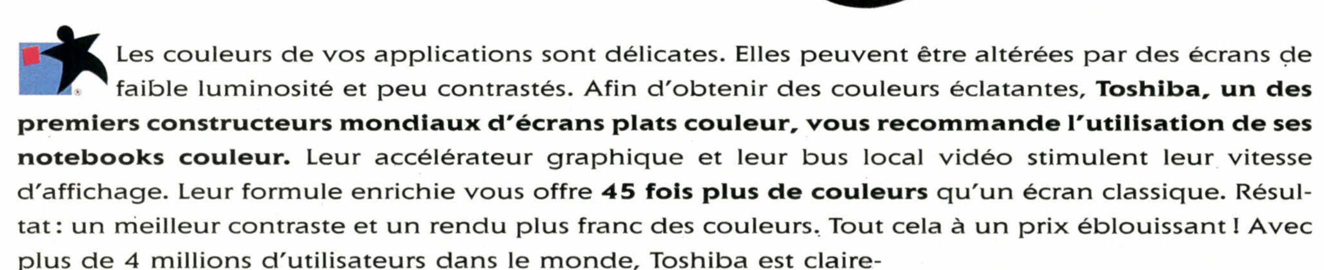
La PXL 2000 Fischer-Price

A LA FIN DES ANNÉES 80, le fabricant de jouet Fischer-Price lance une caméra vidéo destinée aux enfants, la PXL 2000. Technologie fabuleuse: elle enregistre sur une cassette audio standard. L'objet est rouge, en plastique, avec une grosse poignée en dessous pour la tenir, et ne coûte que 500 francs. L'image est noir et blanc granuleuse et le micro donne au son un traitement très boîte de conserve. Question: pourquoi un gamin irait-il utiliser un caméscope aussi néolithique alors qu'il est si facile d'emprunter l'Handycam de papa? Donc, flop immédiat, et adieu la PXL 2000. Jusqu'au jour où des réalisateurs de clip découvrent son unique grain noir et blanc. Depuis, les caméras se rachètent d'occasion à 10 fois leur prix d'origine, la PXL à ses clubs aux Etats-Unis et son festival, le "PXL This", qui couronne ses meilleurs courts-métrage, clip, ou film expérimental.<P.F.

Toshiba, la plus large gamme de notebooks couleur du marché.

Pour des couleurs éclatantes, nous vous recommandons Toshiba Couleur

intel inside



La Carnegie Mellon University, à Pittsburgh, a interdit l'accès de son réseau informatique à tous ses étudiants parce qu'ils abusaient de sa fabuleuse collection de photos érotiques. Lors d'une étude sur la pornographie, le chercheur Martin Rimm avait collecté **917 000 PHOTOS ÉROTIQUES** allant de simples photos de nus aux femmes ayant des remations sexuelles avec des animaux. Cette collection a déjà été consulté plus de 6,4 millions de fois.

La société de sécurité informatique Andover Controls, Leicester (Angleterre) vient de mettre au point **un bracelet pour bébé permettant de localiser l'enfant** sur un ordinateur personnel en cas d'enlèvement. A l'objection qu'il suffirait d'une bonne paire de ciseaux pour s'en débarasser, la société a répondu "qu'aucun moyen de marquage personnel n'était fiable à 100%". Espérons qu'ils ont raison.

Une version bricolée du "Virtual Nightclub" de Trip Média (les développeurs de Burn:Cycle") circule déja en preview en Angleterre. On peut s'y déplacer dans un night club, changer les Dj's, faire des mondanités avec Terence Mac Kenna et trouver des "chakras", indispensables à la vie de noctambule, sous forme de "pilules d'energie". La version définitive va être culte!

Tele Adapt, une entreprise anglo-américaine met sur le marché un kit, avec des adaptateurs et des configurations de modem valables pour les lignes téléphoniques de 180 pays dans le monde, dont la République Dominicaine (trés spécial). En tout, ça fait une trentaine de câbles différents et une connection quasi-universelle pour 8000 francs.

"Il n'y a pas de demande pour une version électronique du shopping" ... "Parmi les personnes interrogées, aucune n'a manifesté d'intérêt à l'idée d'acheter des biens par voie d'ordinateur." Hum…Voilà-voilà… ce sont les résultats d'une étude du cabinet Inteco sur "Les marchés du multimédia en Europe". **Alors, on le fait quand même, ce shopping center "virtuel" ou on arrête tout?**

CHARLIE LA REALITE VIRTUELLE est le nom d'un automate dont il est difficile de savoir vraiment "s'il est ou n'est pas". Pourtant une fois que ce problême ontologique résolu, Charlie est disponible pour vos animations diverses au 42-87-41-32. Installez-le et regardez les filles saoules jouer avec ses fermetures éclairs dans votre soirée!

SIMULATEUR DE BÉBÉ

La dernière folie japonaise chez les couples d'étudiants consiste à aller faire un petit tour complice dans un photomaton nouveau style: la **Love-Love machine.** Fabriqué par Panasonic cet appareil digitalise les visages des deux amoureux puis calcule une image du bébé qu'ils pourraient avoir. Problème numéro un: si l'image du bébé est décevante, de gentils couples seraient tentés de se séparer rapidement. Problème numéro deux: si l'image est réussie mais que l'enfant l'est beaucoup moins, une avalanche de procès risque de mettre un terme à l'existence de la Love-Love machine. Faudra-t'il le regretter?



Des livres électroniques de l'illustre éditeur **Penguin** sont disponibles sur disquette depuis le 3 novembre dernier. Le premier du genre, "Host" de Peter James, contient le texte, un système d'entrée par mots-clés, des clips de l'auteur et des épilogues interactifs. Renseignements: 19-44-71-416-3000.

Surf des neiges. Le surf des neiges vous chavire et vous transporte aux cîmes du bonheur, car vous habitez Saint Ouen et que les vacances se font rares. Et bien "Slopestyle" vous fera surfer comme un professionnel avec ses 55 minutes de frisson extrême et ses 27 leçons données par les plus grands. Voilà un CD Rom qui ne finira pas de vous étonner et qui précède d'autres merveilles éduco-interactives sur le skate, la physique et l'indispensable "Comment être drole"??!

La premiere adresse electronique à retenir pour les amateurs de jungle, "The Breaks Archive": **ftp://ftp.xmission.com/lists/break/** "Jungle + Internet"? Hey! ça va en faire des sujets de conversations à déjeuner!

L'Internet va-t-il tuer la radio? Ou le contraire? RTFM (Radio Technology for Mankind) est la première radio du Net. Les deux points phares du programme sont pour l'instant des débats en direct du Sénat américain et un show "Geek of the Week", avec un connecté lauréat. C'est donc ça la télé dans la radio dans l'internet?

Choisissez les mots, choisissez l'instant, choisissez Motorola



Dans la vie, un seul mot peut parfois tout changer, provoquer le bonheur ou la tristesse, le succès ou l'échec. Chez Motorola, nous avons pour vocation de faire entendre chaque mot que vous prononcez. C'est pourquoi nous investissons davantage en recherche et développement que tout autre constructeur de téléphones cellulaires. Nous construisons nos radiotéléphones avec une exigence de fiabilité absolue parce que nous tenons à toujours vous laisser le dernier mot.

MOTOROLA

"Hier soir, j'ai encore eu Clayderman au téléphone."

VOUS SAVEZ comment sont les gens. Ils pensent qu'avoir bon goût, c'est écouter ce qui est *tendance*. Si, en plein dîner grunge, quelqu'un avoue un penchant pour le dernier *import jungle trash* sur sa chaîne B&O, grâce à nous, vous allez pouvoir leur rétorquer: *"J'écoute Clayderman au téléphone. Je le sonne quand je veux et il s'exécute."* Ou il exécute – au sens rwandais du terme – une œuvre, car c'est un pro du *message d'attente*. Les messages d'attente, ce sont les mélodies avec lesquelles on tente de vous faire patienter durant des heures quand vous voulez joindre, – en Inde ou pas; on ne se préoccupe jamais d'où vous appelez – un intouchable. Bien souvent, cela rime avec les *Quatre saisons* de Vivaldi. Et en durée, presque avec l'intégrale d'Antonio. S'il est vrai qu'aucun lobby contre ce fléau n'existe encore, celui-ci serait à créer. France Telecom et Alcatel sont les premières grandes coupables. Elles essaiment, avec leurs standards, d'abominables scies mécaniques, genre B.O. de film gore quand la boîte à musique du bambin se jette sur vous. Les sociétés programment leurs rengaines selon l'époque. Ainsi, un bon *"Vive le vent d'hiver"* au xylophone pour Noël, voilà qui est *top*. Ça colle à l'actu. Mais si elles oublient de suivre le dossier, en plein cagnard de juillet, le vent d'hiver échauffe d'autant plus les oreilles.

D'autres font des efforts en s'offrant des messages fabriqués sur commande. Une nymphette roucoule. C'est pire: *TrucMuchSarlbonjournequittezpasthankyouforcallingGutenTagSiesindmitTrucMuchSarlverbunden¿Quièreesperarunmomentitoporfavor?* Derrière, un européen convaincu s'épuise sur un instrument copié sur le gaffophone de Gaston. Et puis, il y a les modes: *L'Arnaque, Le Grand Bleu*, ou le *come-back sixties*. La mélodie vous reste dans le crâne. Vous braillez toute la journée *Judy in disguise*. Vous avez de la place à la cantine. Certains sadiques bardés de cuir vous fouettent même à coup de Mötley Crü ou Gun'n'Roses à fond les manos. Le tympan éclate. Vous saignez du nez et appelez le toubib de l'autre oreille.

> Si une boîte vous balance un truc ringard, c'est donc qu'elle le veut bien ou qu'elle a mauvais goût.



Bref, soit on est allergique, soit on adore. Si vous aimez, profitez-en pour épater les salons mondains. Comment? En appelant le serveur vocal de **Mood Média**, le leader de la "musique d'accompagnement" qui propose son catalogue audio au (1) 30 54 21 21 (+ étoile + 1). Et là, vous vous apercevrez que les tyrans auditifs ont le choix (250 titres). Si une boîte vous balance un truc ringard, c'est donc qu'elle le veut bien ou qu'elle a mauvais goût. Certes, chez **Mood Média**, il y a le meilleur comme le pire. Mais on ne va pas leur reprocher de chercher à gagner leur vie, et ils jurent de faire tout pour éduquer les masses. C'est méritoire.

Voici une sélection "spéciale pervers polymorphes" en exclu pour vous. Tapez les codes suivis de la touche dièse. Tapez 0 pour interrompre.

Classique: type "sucré" 10145; "Get Nervous" 10140; "Prise de tête" 10107.

Arrangements modernes: type "sopo" 30111; "prisu" 30120; "séquence sensation" 30108.

Arrangements classiques pour vrais masos: 20110; 20119; 20132; 20120 (Clayderman himself à l'enclume); 20134 à 20141 (Rondo Veneziano envasés dans le canal).

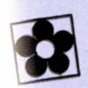
Musiques de films: type "multirediff" 50103; "culte" 50115; "trisomik" 50138; "intello" 50109.

Pour le plaisir, du jazz: 40105; 40130; 40131; 40144, et un classique: 10112.

Ça y est, vous êtes dépendant? Prenez donc encore une taffe de Clayderman. Tapez 30132 + dièse. C'est du bon, hein?<















Microsoft et Reader's Digest

C'EST BIEN CONNU. Les vieilles dames lisent la Bible, France-Soir et le Reader's Digest, qui à lui seul est une sorte de Bible de tout ce qui se pense et s'écrit en version condensé. Et bien figurez-vous que ce petit fascicule un peu désuet, et finalement très peu lu dans les "jungle parties", sera disponible en CD-Rom pour la mi-95. En effet, **les dirigeants de Microsoft qui eu ne sont pas des vieilles dames, viennent de s'associer avec le Reader's pour produire et éditer un logiciel aussi familial qu'éclectique,** puisqu'il regroupera des histoires pour enfants, des spectacles, de la culture générale et des programmes utilitaires du genre "Comment réussir dans les affaires ou préparer une mousse au chocolat sans les mains?"

Un début multimédia qui s'annonce donc prometteur pour la vénérable Reader's Digest Association, qui commercialise tout de même par correspondance une mine de livres, de disques et de vidéos. Gageons que le Reader's Magazine, qui titrait le mois dernier sur les petites fièvres dont il faut s'inquiéter ou pas saura nous divertir autrement par le biais du CD-Rom.<



BUSINESS BULLETIN

Par Jean Révis

L'Europe et les high-tech: constat en 4 chiffres.

1. Les américains et les japonais détiennent les 2/3 du marché européen de l'informatique.

2. Dans les high-tech, les investissements européens en recherche et développement sont inférieurs de 25% à ceux des USA et de 30% à ceux du Japon.

3. Les produits agés de moins de un an représentent 60% du bénéfice des sociétés américaines et japonaises et 24% seulement du bénéfice des sociétés européennes.

4. Le marché des PC, qui représente 350 milliards de francs pour 50 millions d'unités vendues en 93, sera de l'ordre de 1000 milliards de francs en 2000.

La commission de Bruxelles ne cesse de le répéter: il n'y a pas de crise des high-tech en Europe. Hum... Les constructeurs de hardware sont contraints de multiplier restructurations et alliances, les succès dans les autres domaines de la technologie sont marginaux: Nokia, grâce au GSM (système absent des USA et du Japon, rappelons-le), SAP AG ou Software AG, deux firmes de logiciels allemandes qui ont orienté leurs produits vers le portable (vous les connaissiez, vous?). Et l'on voudrait nous les présenter comme un véritable atout devant la force des concurrents, qui contrôlent, eux, réseaux et services!

C'est maintenant au tour des télécommunications d'entrer de plain-pied dans un monde de concurrence sévère: dans les autoroutes de l'information, elles sont le long ruban de bitume. Les grands monolithes européens actuels affirment leur poids (leur retard?) lorsqu'il faut régler ses factures d'accès à internet: 20 fois plus cher en Allemagne qu'aux USA! Pour repousser l'inexorable ouverture d'un système concurrentiel, ces géants des télécoms s'appuient sur leurs gouvernements et jouent sur des facteurs politiques avec un objectif clair: maîtriser tous les circuits de télécommunication et s'assurer de leur rentabilité. En France, l'ouverture est prévue pour 1998. Gageons que France Télécom en accepte les règles du jeu et se tourne davantage vers les consommateurs que vers un soutien indéfectible de l'état: pour ne pas connaître dans les télécom un désastre Bull.<

> "C'est maintenant au tour des télécommunications d'entrer de plain-pied dans un monde de concurrence sévère."

J'en ai rêvé, Théry l'a fait.

Le grand rapport commandé par Édouard Balladur sur le développement des autoroutes de l'information en France vient de livrer ses conclusions. "Mise à disposition de tous les citoyens, d'ici à l'an 2015, des autoroutes de l'information, chez eux et sur tous leurs lieux d'activité." 20 ans pour mettre en place les réseaux de fibres optiques, les plates-formes d'expérimentation, les logiciels, c'est beaucoup, mais bon, l'intention y est. Là où le doute s'installe, c'est dans le choix de l'opérateur: France Télécom, bien sûr, dont le minitel est considéré par M. Théry – lui-même papa du petit terminal – comme un atout "sérieux" dans la course aux infobahns. L'entreprise France Télécom a-t-elle vraiment intérêt, dans une période de mutation de son marché, à dépenser 200 milliards de francs pour créer un système dont l'exploitation lui échappera au moins en partie, et qui ne peut qu'éliminer le minitel? Le gouvernement, et on le comprend, souhaiterait que d'autres intervenants comme les cablo-opérateurs participent au projet.<

Télex

Alcatel vient de décrocher un contrat de 110 MF auprès de British Telecom pour la création d'une plate-forme d'expérimentation de réseaux interactifs dans 2500 foyers de la banlieue de Londres - **Dell:** ventes en hausse de 15% sur les 9 premiers mois de 94 - **Hewlett Packard:** bénéfice en hausse de 23%, commandes en hausse de 25% au dernier trimestre de l'année fiscale 1994 - **Sony:** perte semestrielle de 16,8 milliards de francs en 94, entraînant la démission de son PDG Akio Morita - **CD Rom:** plus de 400.000 lecteurs en France fin 94, dont 50% dans les foyers, contre 150.000 en 93 - **Toshiba** redevient le n°1 du portable en europe, avec 18% de part de marché, contre 16% à Compaq, 13% à Apple et 9% à IBM.

Comment trouver plus de 1000 milliards de francs ?

L'union fait la force... Frénésie d'alliances, des mariages et de concubinages entre les différents intervenants des high-tech: depuis l'ouverture de nouveaux horizons technologiques, tout est bon pour rassembler les plus de mille milliards de francs (l'équivalent du budget annuel de la France) d'investissements nécessaires. **Les enjeux financiers et technologiques sont tels que nul ne peut plus prétendre jouer seul.** On trouve, pêle-mêle, les opérateurs de télécommunications, les géants de la communication, les fabricants d'informatique, les éditeurs de logiciels, dans un grand maelström capitalistique. Récapitulons tout cela...

Entreprise 1	Entreprise 2	Type d'union	But
US West	Time Warner	Prise de participation de 25%	Distribution de services interactifs
IBM	Matsushita	Projet d'alliance	Développement de terminaux multimédia Power PC
Nynex	Viacom	Aide de 1,2 milliards de $	Prise de contrôle de Paramount
Bell Atlantic	TCI	Fusion	Développement d'activités cable
Southwestern Bell	Cox Enterprises	Accord de partenariat de 4,9 milliards de $	Synergies dans le cable
Apple	AmericaOnLine et Medioc	Joint venture	Création d'une société d'achat à domicile
Apple	Bandaï	Alliance	Lancement d'un Power PC pour enfants avec CD Rom
Philips	Motorola	Alliance	Création d'un centre de design de composants pour CD Rom
Microsoft	Intuit	Rachat pour 1,5 milliards de $	Créer une banque Microsoft ?
Olivetti	Hughes	Joint venture	Communication par satellite
Cisco	Kalpana	Rachat	Conquête du marché de l'interconnexion
Bull	Packard Bell	Participation	Production d'ordinateurs sous licence

Si toutes ces alliances stratégiques ont une logique, il faut cependant remarquer que les entreprises européennes ont davantage tendance à y procéder pour récupérer un savoir-faire qu'elles ne maîtrisent pas que pour réellement conquérir de nouveaux marchés. Un signal d'alarme supplémentaire quant à la santé des high techs européennes.<

Hypertext Hotel

On lit d'abord quelque chose de ce style: "Bob arpente le couloir du troisième étage d'Hypertext Hotel, ses pas suivant scrupuleusement les lignes du motif géométrique de la moquette. Venant de la chambre 122, les vocalises d'une diva. Finalement, Bob trouve le distributeur à glaçons." Un clic sur "moquette" et ce mot ouvre un nouveau texte, clé vers une ramification possible de l'histoire. Puis dans ce texte, un autre mot qui mêne à d'autres, etc... Certains sont des portes, d'autres sont des impasses. A chacun d'explorer.
Bienvenue à l'Hypertext Hotel, sur Internet, hôte de la première expérience de littérature interactive. Enfant de Robert Coover, professeur au Département d'Ecriture Créative de Brown University aux Etats-Unis, l'Hypertext Hotel est un laboratoire de language interactif, un espace sur le Net où ses étudiants écrivent des textes, fonctionnant comme autant de modules étoffant cet univers organique.

L'Hotel est un **LABYRINTHE**, sans carte, sans mode d'emploi, perpétuellement en construction, grandissant selon les envies de ses auteurs. Qui sait quel mot est en hypertexte, quel mot est une porte. Quelle couleur, ton ou personnage de l'Hotel voulez-vous suivre... Et pourquoi pas ajouter vous-même une chambre ou un personnage que d'autres pourront ensuite explorer? Le lecteur, rat d'hotel virtuel, ne sait pas où il va, ni jusqu'où il peut aller. Les auteurs non plus car suivant le précepte d'organisation de la planète cyber, personne ne connait tous les recoins de la toile. Le roman se croyait à l'abri des révolutions, ne vivant que les soubressauts de style de plume: le cyber change les règles. C'est la mort de la lecture linéaire. Reste maintenant à savoir si vous êtes prêt à naviguer dans les possibles du roman, ludique, ou si l'auteur doit rester le maître du "je." L'exploration de l'Hypertext Hotel peut tourner à l'obsession: n'y rester qu'une nuit est très difficile. Peut-être y emménager...
<Pascal Forneri

Le satyre de British Telecom

O'BRIEN est un mauvais garçon. La dernière fois qu'il a pris un téléphone, ça n'était pas pour appeler sa mère mais pour tyraniser plus de 150 femmes. Une activité à moindre risque pour lui: technicien British Telecom, il savait parfaitement quels réseaux téléphoniques trop anciens ne permettaient pas l'identification d'appels par la police. Pendant deux ans, **il a ainsi profité de vieilles technologies périmées et de son accès au fichier clients pour choisir ses victimes,** connaître leurs prénoms, les harceler sexuellement, menacer de les tuer et prétendre avoir enlevé leurs enfants. Certains soirs de grande forme, il serait même parvenu à obtenir d'elles qu'elles se déshabillent et obtempèrent à ses désirs. Un joli succès qui lui a valu deux ans d'emprisonement et d'être reconnu sexuellement inadapté par le tribunal. En prison, il n'a surtout pas droit au téléphone.

Souriez! Vous êtes numérisé.

"Bienvenue dans la cabine Photovision." Message accueillant qui instaure d'emblée un respect mutuel entre l'homme et la machine avant le cut final: la photo d'identité. Révolu l'archaïsme du flash et de l'optique photo. Place au film numérique!
Pour la modique somme de 20 francs cette cabine hi-tech vous propose de devenir une star du petit écran. Votre image vous plaît, c'est tout bénéf, cliquez pour figer l'écran et lancer l'impression. Vous disposez de deux minutes pour vous tirer le bon portrait, la photo timbre ou la photo d'identité classique. Un petit privilège pour les aventuriers de la pause instantanée qui s'arrêteront à la station de métro Miromesnil ou Reuilly-Diderot. Ici, le message sur écran disparaît, laissant place à une voix suave, qui tel un guide spirituel, vous explique les préliminaires avant l'arrêt sur image. Portrex, société leader sur le marché et inventeur de cette mini-révolution, prévoit une centaine de cabines équipées de ce logiciel parlant dès février 95.

>Les fanatiques du kitsch pourront se travestir en astronaute, en plongeur des abysses en utilisant l'option trucage... Pas de quoi passer l'après-midi dans une station de métro tout de même.
Question qualité, ça se discute: la machine dotée d'un micro-labo développe une photo issue d'une image vidéo. Résultat: les pixels, en remplacement du grain photo traditionnel, offrent une définition perfectible. En attendant le numérique intégral (préconisé par Photomaton), 2000 machines de cette race envahiront l'ensemble du territoire français en 1996. <Nathalie Guiot



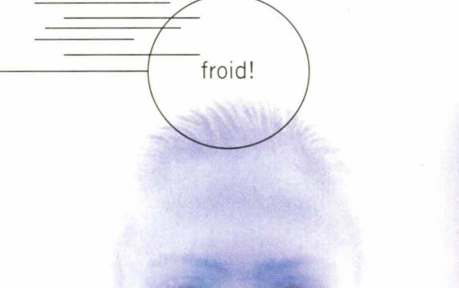
technologiquement correct<

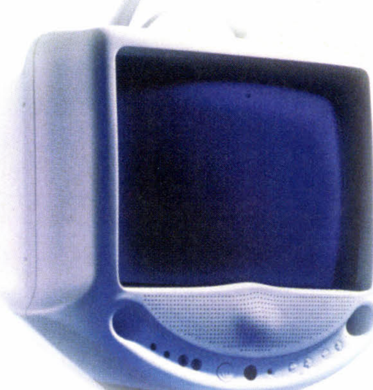
(glacés ou brûlants, mais toujours bons à consommer!)



Zéo

Débrancher définitivement l'antenne et garder la télévision comme meuble complice. Pour 1990 fr., c'est enfin possible, grâce à Philippe Starck qui a designé le téléviseur Zéo de Thomson. Sifflez sa télécommande, elle vous répondra: une bonne alternative à Dimanche Martin. Si vous allumez Zéo malgré tout, son sourire permanent vous fera peut-être oublier la tristesse des images...







froid



hi grav- | low grav- | net contact | perfect genetic | bones ok

Photo: Nicolas Foucher. Make Up: Marco. Style: Phat Nat. Model: Nathalie. Robe: Jay Bee.

Walkman Sony video 8 Voir et revoir les meilleurs match de catch mexicains où l'on veut et quand on veut. Si vous en rêviez, Sony l'a fait. Vous pourrez enfin vous extasier devant le double-nelson del Diablo Lobo et le poing enclume del Borba que vous soyez dans le métro ou dans un embouteillage. Merci Sony!

Timex Indiglo Iron Man D'abord il y eut le Temps, puis la Lumière fut. Une lumière "toute intérieure", comme celle des films de Beineix, des cliniques de luxe, et de la pub pour les yaourts Bio. C'est cette lueur bleutée qui fait de l'Indiglo Iron Man LA montre incontournable du moment. Equipée d'un nombre débordant de fonctions, cet article convient aux aventuriers pressés (de rentrer), aux écologistes qui comptent fébrilement les secondes passées en apnée, et à tous ceux qui tiennent leur poignet en haute estime.

Interactor «Vivre au coeur de l'action et enfin sentir les jeux vidéo». Ce que nous promet la réalité virtuelle, Aura le propose dès aujourd'hui avec la veste Interactor. Cette armure qui se branche sur les consoles Sega et Nintendo, diffuse des basses dans le corps du joueur. On peut enfin se délecter des coups de Chun-Li dans Street Fighter et vibrer de joie sous les impacts de balles dans Doom... Faut-il encore aimer recevoir des coups.

Ergo 3 "Un jour, me disait un ami, nous serons tous heureux! Tout sera design!"... mmm... La manie des années 80 et celle des années 90, la technologie, se sont une fois de plus rassemblées. Après Philippe Starck, c'est à l'écossais Neil Poulton qu'électronique d2 a fait appel pour créer le design de sa nouvelle gamme de boîtiers pour disques durs. Quoi? Quelqu'un est encore malheureux?

Walkman video 8

Indiglo Iron Man

Interactor

Ergo 3

chaud



chaud

Phoenix

S'envoler en douceur et flotter dans un azur digital. Une forme de zen que vous pratiquez peut-être sur simulateur de vol. Pour pouvoir bénéficier au mieux de toutes les possibilités du vol sur PC, le joystick Phoenix de Gravis (1090 fr.), avec ses 24 touches et ses 48 fonctions programmables, offre la solution idéale.

Timex Datalink

"Rendez-vous Linda" répète inlassablement le PC sur votre bureau tandis que vous dormez tranquillement. La gestion informatisé du temps est parfaite, si ce n'est qu'elle vous demande d'être perpétuellement à coté de votre ordinateur... ou de posséder une Timex Datalink. Il vous suffit de placer celle-ci devant l'écran de votre ordinateur tandis que l'agenda Microsoft "flashe" pour lui communiquer tous vos rendez-vous. Dick Tracy aurait-il des émules chez Microsoft?



Le Matracom 2920
On peut l'utiliser pour tout liquider sur le second marché de Hong-Kong ou pour se commander une paire de Francforts dans les cafés où les serveurs lambinent.
Ce GSM avec 3 heures de communication et 24 heures de veille a des formes biologisées qui plairont sans doute aux nomades qui rêvent de s'arrêter parfois... et ont envie se délester de 3900 Fr.

Des questions à la multitude de réponses qu'offre l'Univers Interactif.

Antisèche

par Ariel Wizman

>LES SYNTHETISEURS existaient-ils avant la musique électronique?

On trouve trace, à la cour de Louis XI, d'un instrument assimilable à un porc-o-phone, une sorte de clavier dont les touches étaient reliées par des câbles à une vingtaine de porcs disposés en rang. L'abbé de Baigne, qui en fut le plus célèbre instrumentiste, arrivait à tirer de vraies notes de chacun des gorets, pincé par un petit clou disposé au bout du câble. Il interprétait ainsi un répertoire populaire très apprécié. Mais le vrai premier instrument de sons synthétiques fut le "Télharmonium" en 1906, qui produisait des sons électriques grâce à des dynamos et les transmettait à travers des câbles de téléphone. Il pesait deux tonnes. Le premier sampler, lui, apparut à Hollywood en 1936, sous le nom "Singing Keyboard". Il permettait de faire des "boucles" mécaniquement à partir de musiques imprimées sur film.

>LES VIRUS INFORMATIQUES ont-ils déjà été utilisés en temps de guerre?

Oui. Le "Desert Storm Virus", de l'opération du même nom, a été écrit par la National Security Agency à Washington et utilisé dans la Guerre du Golfe, comme cheval de Troie dans le système informatique Irakien. Il a été clandestinement installé sur une imprimante française envoyé à un centre d'informatique militaire à Bagdad. En attaquant par les périphériques, ce virus était capable de désarmer la sécurité centrale du réseau irakien. A chaque ouverture de fenêtre par l'opérateur, c'était tout l'écran qui disparaissait, causant chez l'opérateur une légitime colère assortie d'une interjection irakienne malheureusement trop crue pour être reproduite ici.

>J'AI LA CONVICTION que la terre est plate. Puis-je encore avoir des amis?

Reprends espérance. Tes nouveaux copains sont américains et estiment que les photos-satellites sont un "mensonge destiné à la distraction des masses". Pour ces 3500 personnes, dirigées par un ingénieur d'aéronautique en retraite, Charles K. Johnson, président de la Flat Earth Society et rédacteur en chef de "Flat Earth News", la terre est un disque plat et flottant. Depuis son désert californien, cet homme affirme que nous sommes en danger permanent de tomber dans le vide, que les mers ne restent plates que parce que la terre plate les maintient et s'enorgueillit de croyants aussi célèbres que Georges Washington (oui, il y croyait aussi!) ou Christophe Colomb. Voici l'adresse grâce à laquelle tu ne seras plus jamais seul:
FLAT EARTH SOCIETY P.O Box 2533, Lancaster, California 93539.



>JE SOUHAITE DRESSER MA POUBELLE. Peut-elle devenir bientôt aussi intelligente que moi?

Moui. Voici venir Can Scan, un boîtier, développé par une firme encore secrète (l'espionnage industriel veille) de Boston, et qui lit les codes barres de tous les déchets échouant dans ta poubelle et les envoie par modem à ton grand magasin habituel. Ton PC en reçoit également copie, grâce à une astucieuse interface entre ton ordinateur et... ta poubelle! Tu peux alors: reconduire ta commande ou visiter les arcades virtuelles de ton centre commercial préféré (au cas où te viendrait l'idée fantasque de commander AUTRE CHOSE que ce que tu as jeté). Ce système, commercialisé dans deux ans, mais offert par ton commerçant local, sera l'outil de marketing le plus sophistiqué de tous les temps. Le bon coté de la chose: les farces qui s'en suivront.

>OÙ SE REUNISSENT les gens qui ne s'intéressent à rien?

La faculté, hier rare, de ne s'intéresser à rien, se répand à une allure qui alerte les médias américains et a suscité la création sur Usenet d'un groupe "soc.apathy". Les "activités" des apathiques culminent lors de leur réunion annuelle. Pour tous renseignements concernant ce "non-évènement":
FESTIVAL OF APATHY
Lloyd Dunn, Photostatic, 911N. Dodge St, Iowa City, IA 52245. Dans notre pays, on ne peut que déplorer les dissensions qui ont mis fin au Congrès annuel des "Banalyses". Celui-ci réunissait tous les ans au mois d'Août les amateurs de "Banalyse" dans la gare abandonnée des Fades. L'activité principale du groupe (dans lequel figuraient de grands universitaires lyonnais en particulier): "Attendre".<

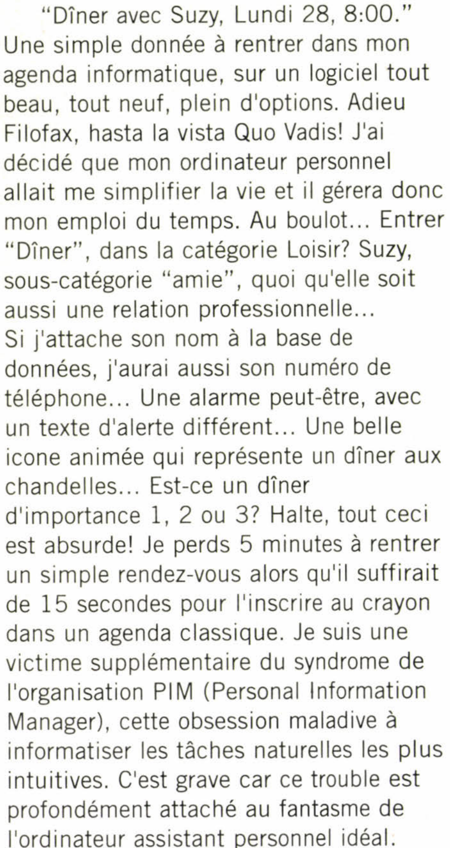
VARIOUS ARTISTS
THINK ABOUT MUSTAPHA



Combien de fois le possesseur de calepin électronique se fait-il prendre de vitesse par un papier et un crayon? Peut-être un peu trop souvent…

Les PIMs me paument

par Pascal Forneri



"Dîner avec Suzy, Lundi 28, 8:00." Une simple donnée à rentrer dans mon agenda informatique, sur un logiciel tout beau, tout neuf, plein d'options. Adieu Filofax, hasta la vista Quo Vadis! J'ai décidé que mon ordinateur personnel allait me simplifier la vie et il gérera donc mon emploi du temps. Au boulot… Entrer "Dîner", dans la catégorie Loisir? Suzy, sous-catégorie "amie", quoi qu'elle soit aussi une relation professionnelle… Si j'attache son nom à la base de données, j'aurai aussi son numéro de téléphone… Une alarme peut-être, avec un texte d'alerte différent… Une belle icone animée qui représente un dîner aux chandelles… Est-ce un dîner d'importance 1, 2 ou 3? Halte, tout ceci est absurde! Je perds 5 minutes à rentrer un simple rendez-vous alors qu'il suffirait de 15 secondes pour l'inscrire au crayon dans un agenda classique. Je suis une victime supplémentaire du syndrome de l'organisation PIM (Personal Information Manager), cette obsession maladive à informatiser les tâches naturelles les plus intuitives. C'est grave car ce trouble est profondément attaché au fantasme de l'ordinateur assistant personnel idéal.

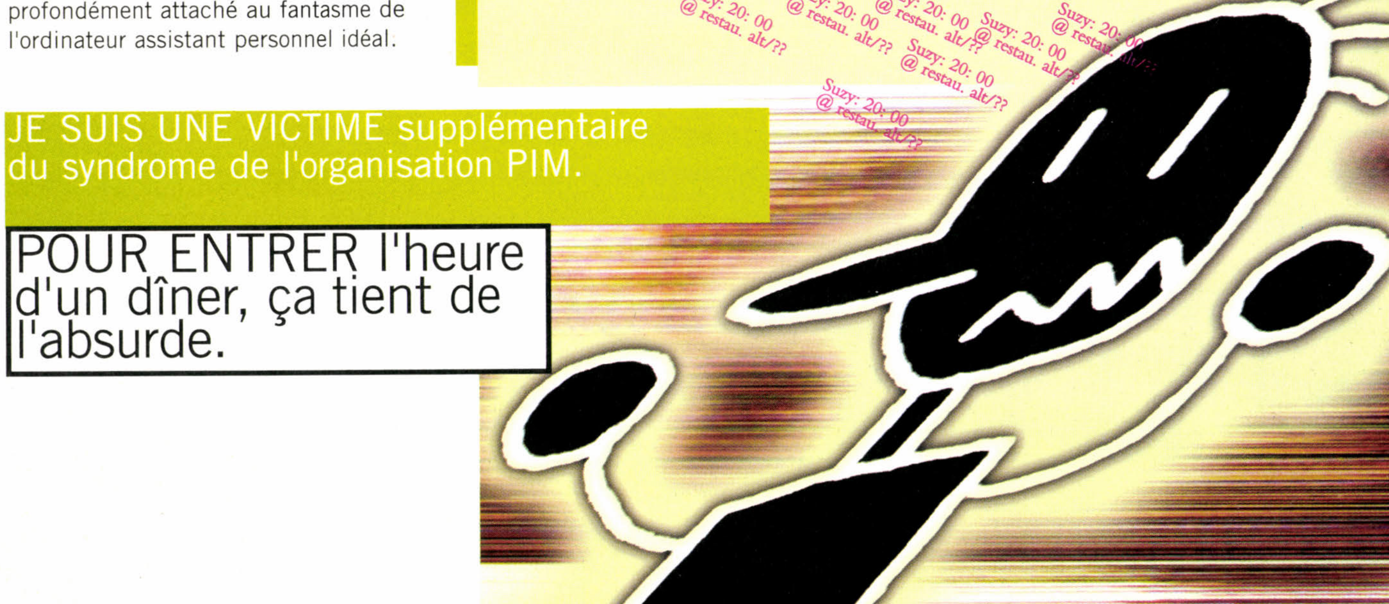
Preuve en est que les PIMs sont parmi les logiciels les plus populaires. Ces programmes, prenant la forme d'agenda, de carnets d'adresse, de gestionnaire d'idées et de projets, décomposent la hiérarchie causale ou intuitive que chacun effectue naturellement sur une donnée, et la traitent sous forme de catégorisation maladive des tâches. Pourtant, la cause est noble: pouvoir trier, trouver les entrées sous tous les critères possibles et imaginables. Seulement, sur un PIM, il faut tout rentrer avec un souci de classification d'appartenance digne d'un entomologiste définissant la généalogie d'espèce d'un coléoptère. Pour entrer l'heure d'un dîner, ça tient de l'absurde…

>LE CERVEAU effectue le travail d'association et de priorité d'action tellement plus rapidement et efficacement que n'importe lequel de ces logiciels. Sérieusement. A moins d'être une entreprise qui a besoin de critères de tri très précis pour ses listings, l'homme moyen a des besoins simples. Mais on lui met dans le crâne que plus, c'est mieux.

C'est la société de consommation appliquée à la surenchère technologique. Et plus le logiciel est complet, plus il est complexe, arborescent, par principe plus précis, donc proportionnellement ingérable. La vérité est que la plupart des gens qui possèdent un Sharp Wizard, un agenda sur Mac ou PC, les laissent très vite tomber et retournent, souvent honteux, en secret, vers l'agenda papier classique. Le PIM est un phantasme. L'organisation des tâches intuitives par l'informatique est une recherche de l'absolu: la machine comme alter-ego qui soulage la matière grise, marche inexorable de l'humanité vers le robot, la nanotechnologie, l'intelligence artificielle. Bien, mais tout ce que je veux c'est un agenda électronique qui fonctionne. Et pour l'instant, l'ordinateur n'est efficace que pour les tâches qui lui sont uniques: manipulation d'image, multimédia, traitement de texte, calcul, gestion rapide de fonctions répétitives ou de tri. En attendant l'avènement du vrai secrétaire électronique, le PIM reste bien quand il est simple… tout comme un calepin et un crayon.<

JE SUIS UNE VICTIME supplémentaire du syndrome de l'organisation PIM.

POUR ENTRER l'heure d'un dîner, ça tient de l'absurde.



Nouveau, cyber... La technologie révolutionne-t'elle le monde comme on nous le promet, ou ne fait-elle qu'assaisonner de vieilles recettes à la sauce d'aujourd'hui?

Ça existait déjà

>IDÉE RECYCLÉE

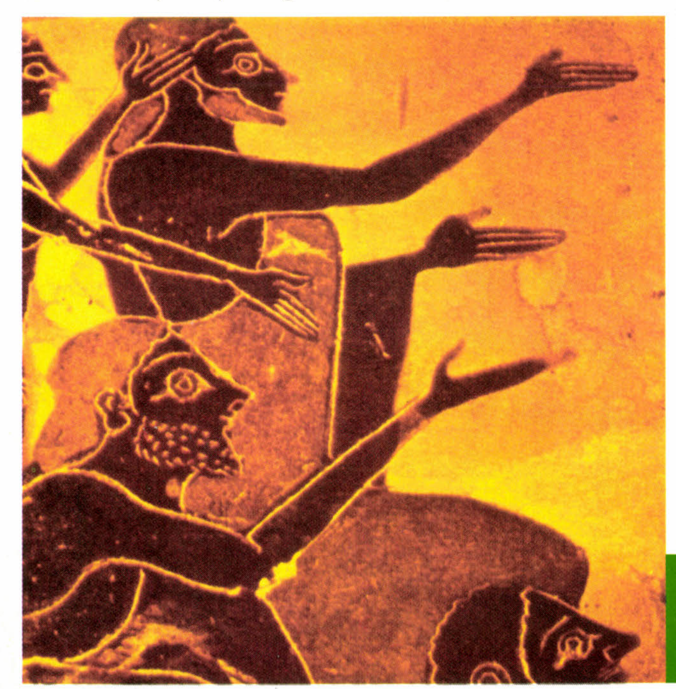
par Paul Mathias

> QUE L'ACCÈS DE TOUS à l'information soit un gage de démocratie n'est guère contestable.

>LA DEMOCRATIE n'est pas un rêve. Un argument très important qu'avancent un grand nombre d'utilisateurs d'Internet, le fameux réseau interactif né aux États-Unis, et qui s'étend désormais sur le monde entier, est qu'il favorise ou garantit la démocratie, amplifie la conscience qu'ont les individus de leur pouvoir, et brise les frontières du savoir ou les murs élevés par l'intolérance religieuse ou politique. On s'est ainsi rendu compte que l'information électronique pouvait se substituer à une information "officielle" mais bridée, et que les autorités de certains États pouvaient elles-mêmes puiser leurs sources dans des réseaux "officieux" plus fiables que leurs propres informateurs.

Que l'accès de tous à l'information soit un gage de démocratie n'est guère contestable. La naissance de la Cité grecque en est l'illustration la plus exemplaire, puisqu'on a pu montrer que sa structure politique originale est née au moment où le pouvoir politique fut en quelque sorte "confisqué" par les orateurs grecs, ces hommes qui furent autrefois les professionnels de l'interactivité linguistique. Avoir le pouvoir, ce fut à partir du VIIème siècle environ avant J.-C., prendre la parole et la conserver, ce fut convaincre ou détenir un pouvoir de persuasion et non plus tant un pouvoir militaire. On pourrait dire que la démocratie est née quand la persuasion et la conviction se sont substituées à la force des armes, et que la dispute dans l'assemblée du peuple a remplacé la guerre entre les clans et les familles patriciennes.

>C'EST CE QUI POURRAIT PERMETTRE DE DIRE que la démocratie n'est pas une si bonne affaire. Au fond, les Grecs ont découvert la démocratie en même temps que la tromperie, puisque ce furent les "sophistes", hommes habiles mais aussi sournois ou pervers - c'est du moins l'image qu'en a retenue la tradition - qui s'appropriaient le pouvoir par la ruse plutôt que la sagesse. La démocratie, ce fut d'abord le règne de la subtilité sur l'ignorance, et de la fourberie sur la naïveté populaire.



Il n'est pas absurde de penser que l'usage d'Internet offre les mêmes risques, et que la complexité de l'accès aux différents "noeuds", la difficulté d'utilisation des différentes commandes, constituent à la fois des obstacles pour les uns, et autant d'opportunité pour d'autres d'imposer leurs discours, leurs connaissances, et leurs "prestations de services". Si la démocratie doit régner sur Internet, nous serons peut-être le démos, ce peuple encore assujetti et à qui il faudra beaucoup de temps pour s'en approprier la puissance.

A moins justement de penser que l'opportunité qui nous est donnée d'apprendre et de communiquer au-delà des frontières les plus éloignées, est encore plus proche de l'aventure démocratique des Grecs qu'il n'y paraît. Car s'il est vrai que la démocratie fut momentanément accaparée par quelques hommes habiles, ce furent leurs ruses et leur sagesse qui fut à l'origine des plus grandes découvertes de l'Antiquité, sur la puissance de la parole, ses règles, et tout l'horizon scientifique qu'elle permettait à chacun de s'ouvrir.

>LE PARI D'INTERNET est le même. Nous pouvons y exercer notre liberté, c'est-à-dire apprendre à nous y tromper! Les informations que nous pouvons y glaner sont infinies, les conversations que nous pouvons y tenir interminables et sans nombre. L'agora Athénienne n'est pas si loin, où furent sans doute commises de graves erreurs politiques et humaines, mais qui fut aussi le ferment d'un savoir et d'une rationalité qui ont traversé la barrière des âges. Bien plus: elle fut à la source de cet esprit d'interactivité qui doit présider encore à toutes les décisions graves que nous sommes parfois amenés à prendre.<



ascendant
musique
FM
nova 101.5
C'est nouveau, c'est nova
STRATECREA · INTERPLANS Edition · Photo : Jeremy BAILEY

>interactifmoded'emploi

Les acteurs doivent-ils se méfier des palettes graphiques?

>Antoine Simkine


Photo: DR

On a pu lire récemment dans *le Monde* ou le *New York Times,* quelques articles assez alarmistes sur l'éventuel remplacement des acteurs par leurs "Clones" de synthèse. Or s'il est exact que la technologie permet d'envisager dans un avenir assez proche la possibilité de recréer un acteur grâce à l'informatique, on peut se demander quel intérêt cela peut-il bien avoir.
Le cinéma reposant sur le double principe de l'identification du public aux acteurs et de l'émotion qui en découle, comment le public pourra-t-il s'identifier au clone robotisé d'un célèbre comédien? Bien sûr, celui-ci pourra faire absolument tout ce qu'il est possible d'imaginer puisqu'il aura les mêmes caractéristiques qu'un personnage de dessin animé. Mais qui a déjà eu peur pour Tom le chat lorsqu'il reçoit un piano sur la tête qui l'aplatit après une chute de vingt étages?
La manipulation d'image qui a permis de réaliser "Forest Gump" ou "Dans la ligne de mire" en détournant des images d'archive pour y intégrer des prises de vue actuelles présente certes un grand intérêt pour un potentiel de quelques scénarios. On a pu aussi sauver le film "The Crow", en collant, à l'aide d'une palette graphique la tête de Brandon Lee, mort accidentellemetn pendant le tournage, sur le corps d'une doublure pour finir le film. Mais on se trouve dans une application pour le moins limite du procédé.
On pourrait imaginer de numériser les acteurs et les actrices au mieux de leurs performances physiques et on aurait ainsi une Sharon Stone éternellement jeune et un Arnold Schwartzenegger éternellement body-buildé, ce qui soulèverait un intéressant problème de droit et donnerait beaucoup de travail aux avocats après la disparition des originaux, n'importe qui possédant leur base de données pouvant alors leur faire jouer n'importe quoi. On peut d'ailleurs supposer que grâce à quelques hackers on retrouverait bientôt ces éléments numériques sur Internet dans alt.digital.actors, prêts à l'usage.
Que les acteurs et les spectateurs se rassurent toutefois, le cinéma n'oublie jamais le principe économique suivant: "La solution la moins chère est toujours la meilleure." On effectuera alors ce calcul: soit un film de 90 minutes dont le budget est de 30 millions de francs, combien de minutes d'acteur de synthèse peut-on se payer? Réponse: maximum 10 minutes. Que fait-on alors pour les 70 minutes restantes?
Société Duboi (création d'effets spéciaux numériques).

Y-aura-t-il encore de **la science** dans l'ère du tout technologique?

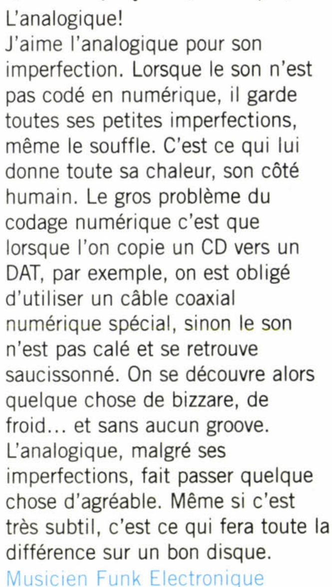
>MacLesguy


Photo: M6

Bien sûr! D'abord parce qu'il n'y a pas de progrès technologique durable sans qu'il ne soit précédé par des avancées de la recherche scientifique. Ensuite, parce que le développements récents des réseaux informatiques ne peuvent qu'accélérer la diffusion et l'échange des informations au sein de la communauté scientifique. Ce n'est pas par hasard si le premier grand réseau informatique a été conçu, au départ, comme un instrument au service des chercheurs.
Il faut savoir que jusqu'à présent, les instruments de référence de la communauté scientifique étaient constituées par une poignée de revues. C'et à partir de la publication -avec des délais parfois longs- des résultats d'une recherche dans ces revues, que se diffusait l'information scientifique. Et si ces revues devraient garder un rôle de référence, elles devraient être rapidement "court-circuitées" par la mise à disposition immédiate des résultats via les réseaux informatiques.
Producteur et présentateur de l'émission E=M6.

Tu préfères le numérique ou **l'analogique?**

>Thomas/Daft Punk


Photo: Nicolas Foucher

L'analogique!
J'aime l'analogique pour son imperfection. Lorsque le son n'est pas codé en numérique, il garde toutes ses petites imperfections, même le souffle. C'est ce qui lui donne toute sa chaleur, son côté humain. Le gros problème du codage numérique c'est que lorsque l'on copie un CD vers un DAT, par exemple, on est obligé d'utiliser un câble coaxial numérique spécial, sinon le son n'est pas calé et se retrouve saucissonné. On se découvre alors quelque chose de bizzare, de froid... et sans aucun groove.
L'analogique, malgré ses imperfections, fait passer quelque chose d'agréable. Même si c'est très subtil, c'est ce qui fera toute la différence sur un bon disque.
Musicien Funk Electronique (Soma, Synewave N.Y)

Le disque va-t-il disparaître?

> Emmanuel De Buretel


Photo: Maton

Nous sommes à cinq ans de l'an 2000, et pour tous, nous sommes encore au vingtième siècle. Il est encore impensable de croire que le papier va disparaître alors que déjà les email "silencieusement" circulent virtuellement entre les entreprises.
Il est donc d'autant plus impensable de pouvoir croire à la fin du disque, alors que le vinyl réapparaît furtivement.
Mais ne trouvez-vous pas que les heureux élus de platine multi CD auront l'air bien ridicules quand demain matin, ils n'auront qu'à parler ou toucher du doigt pour avoir accès à une discographie sans limite, pouvoir tourner virtuellement les pages du booklet du CD, ou bien l'avoir imprimé sur l'imprimante de votre choix, connaître sans limite l'oeuvre d'un artiste, déchiffrer toutes les partitions de la chanson?
Les Fnac et Virgin Megastores seront l'équivalent des cinémas d'aujourd'hui, la télévision étant le premier média audiovisuel. Fnac Net ou Virgin Megastore Net seront peut-être les nouveaux distributeurs virtuels du son. Le disque sera un collector distribué à peu d'exemplaires. Peut-être resterons nous fétichistes?
Mais ce ne sont pas les nouvelles générations de l'an 2000, celles d'Internet.
Emmanuel De Buretel est PDG de Virgin France.

Qu' y-a-t'il de punk dans le **cyber?**

>Malcolm McLaren


Photo: DR

"Cyberpunk" signifie grand ouvert, libre, que cela soit dans les communications anarchiques ou dans les choix de vies. C'est le "do it yourself" des publications indépendantes, libres de censure. C'est ce qui laisse les gens établir leur propre éthique, leurs codes, contrairement aux pays et au grandes entreprises qui, chaque jour, contrôlent un peu plus nos vies. Qui sait combien de temps cela durera, si même cela durera... mais plongeons dedans!
Le punk rock reposait sur l'information qui pouvait changer nos vies, qui pouvait propulser la culture en avant. Je vois le même potentiel s'ouvrir aujourd'hui avec Internet —c'est ce qui m'enthousiasme tant. Récemment, l'une des révolutions les plus intéressantes fut l'apparition de la P.A.O, qui permit à des petits groupes indépendants de publier leurs propres journaux, ou à des fans clubs d'éditer un magazine indie. Pour la première fois, le pouvoir de la presse échappait aux organisations fortunées au profit de personnes disposant de quelques milliers de francs. Il suffit d'entrer dans n'importe quelle bonne librairie pour découvrir des centaines de petits magazines, livres et pamphlets qui n'auraient jamais pu voir le jour quinze ans plutôt, avant l'arrivée du monde Macintosh, de QuarkXPress, PageMaker et du language PostScript.
Internet permet maintenant à des individus isolés de diffusér leur information, leur musique, leur art, tout autour du monde —grâce aux efforts des cyberpunks et des développeurs du réseau mondial— et ceci vers des utilisateurs connectés à Pékin, Tokyo ou Moscou aussi facilement qu'à des gens de leur propre quartier. Par exemple, des sites comme l'IUMA (L'Internet Underground Music Archive) permettent à de petits groupes indépendants de circonvenir la main mise des Majors en diffusant leurs chansons sur le réseau mondial, gratuitement.
Le vrai danger pour le mouvement cyberpunk est qu'Internet risque de suffoquer à cause de l'interêt corporatiste. En transformant cet espace de liberté en espace commercial, l'utilisateur se voit maintenant taxer lourdement sur le nombre de kilo-octets téléchargés ou découvre que certains types de discussions sont "modérés". Voici pourquoi la présence des hackers ou des groupes comme l'EFF (Electronic Frontier Foundation) est si vitale. L'autre danger est que cet espace au si grand potentiel risque de succomber à l'ennui: surchargé par des polémiques techniques et des débats sur les protocoles ou les différents standards. Les premiers livres imprimés et les premiers journaux étaient des textes de valeur, pas des discussions sur les différentes sortes de presses d'imprimerie ou les techniques de reliure. Au lieu d'être rempli d'argumentations dithyrambiques sur les modems et les microprocesseurs, le réseau devrait regorger de musique, de mode, d'art et d'idées neuves. Personne n'a besoin d'être un ingenieur du son pour écouter un CD ou un professeur d'université pour lire un journal, et de la même manière on devrait pouvoir utiliser Internet sans être un informaticien.
Nous devons travailler à rendre l'information et les gens connectés sur le réseau accessibles à tous, aussi librement que possible. Tout comme les premiers punks combattirent les institutions du disque et du marketing pour libérer le monde de la musique et de la mode, les cyberpunks doivent combattre aujourd'hui les gouvernements, les géants des médias, les Intels, les Microsofts et les sociétés de télécommunications qui veulent contrôler Internet.
Music & fashion Guru.

Sega pourrait-il fusionner un jour avec **Nintendo?**

>Michel Bams

Et créer une tentaculaire "World Company", comme Atari imaginée par Ridley Scott dans "Blade Runner" (que le temps passe vite)... Raisonnablement, je ne pense pas que ce soit d'actualité.
Cela dit, pourquoi pas, après tout. Sega&Nintendo rejoindraient le panthéon des marques bicéphales, aux côtés des Roux&Combaluzier, Smith&Wesson et autres Raynal&Rocquelaure. Et puis au moins, si Sonic se trouve confronté à un problème de plomberie, il saura qui appeler.
Directeur de la communication de Sega France.

le shop enchanté



Chaque mois, **notre ami marsupial** teste et juge les nouveaux produits de l'interactivité.

"Ce n'est pas parce que c'est électronique que c'est mieux. Mais souvent, ça l'est!" H.K.

mieux que l'eucalyptus!

O.K. bon deal.

qui à fabriqué ça?



CD & Softs



La méthode de langues multimédia



Si vous voulez apprendre l'anglais ou l'espagnol, "La Méthode de Langues Multimédia" est le nec plus ultra. Le principe: entraîner l'esprit à associer les mots avec les images. Chaque thème (nourriture, maison, activités...) est décliné sur trois niveaux. Le premier entraîne à la reconnaissance d'objets familiers par le biais d'exercices. Au début, on clique sur une image pour entendre le mot correspondant. Puis 25 images apparaissent dans le désordre, le logiciel énonce "sofa" ou "télévision" et il faut cliquer sur la case correcte. Le niveau 2 met en jeu des phrases plus complexes. A partir d'une déclaration telle que: "je cherche mon frère. Il a des cheveux blonds", il faut pointer sur l'individu adéquat. Le troisième niveau met en scène une bande dessinée avec dialogues et demande de replacer les bulles dans leur contexte. La combinaison jeu - apprentissage fait mouche: cette méthode donne envie d'apprendre toutes les langues de cette manière.

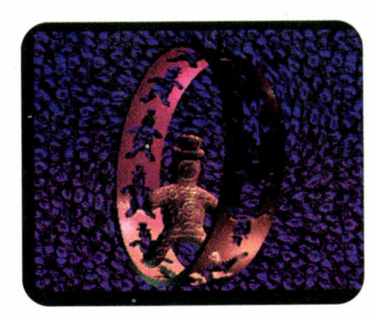
Syracuse Language Systems / Infogrames. 249 fr. pour chaque langue abordée.
Pour PC Windows. D.I

Monty Python's Complete Waste of Time



Joie, joie en terre de France, Monty Python pour tous les jeunes! Le CD ROM du Flying Circus est à l'humour ce qu'un chapeau de la Reine est à l'élégance: perdu dans l'encéphale d'un anglais -existe-t-il un autre endroit pour écouter le chant d'un bucheron inverti, constater le décès d'un perroquet, détruire un salon de télévision à l'explosif, ou plus prosaïquement générer des flatulences incongrues chez des danseuses de french cancan?- vous goûtez au plaisir raffiné de l'absolu absurde et du flagrant mauvais goût.

CD ROM PC. 7th Level-Ubi Soft. 450 fr.



Gingerbread Man

La résine colle un peu au palais après l'absorption du pain d'épice des Residents. Après un cirque des horreurs qui n'aurait pas déplu à Tod Browning, c'est au tour d'un bibendum de pain d'épice, *Gingerbread Man* le bien nommé, de nous entraîner dans l'univers musical et onirique des allumés de San Francisco. Si votre voisinage se compose de transsexuels déroutés, de tisserands, d'ascètes ou de magnats du pétrole mourrants, n'achetez pas ce *Gingerbread Man*: vous êtes déjà sur la même planète que les Residents. Si, par contre, vous souhaitez faire plus ample connaissance avec neuf habitants d'un monde où les pains d'épice sont joyeux, n'hésitez pas à dépenser 299 francs pour ce CD Rom faisant également office de CD audio.

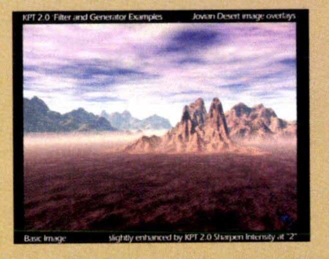
Gingerbread Man. CD ROM Mac et CD Audio. 299 fr.

KPT Bryce



Qu'arrive-t-il généralement aux génies français de la programmation? Tôt ou tard, trois hommes en complets bleus atterrissent à Roissy, affrètent un hélicoptère et viennent se poser en rase campagne près de la bâtisse délabrée qui abrite le créatif. Leur discours: "Nous vous proposons un million de dollars en action, une Aston Martin avec chauffeur, une maison avec vue sur la baie de Santa Monica. Signez ici." C'est ainsi que nos meilleurs prodiges désertent un à un pour servir la cause de l'Oncle Sam. Eric Wenger a su résister aux sirènes yankees. Ce démiurge des espaces 3D et des combinaisons de couleurs n'a aucunement l'intention de quitter Paris. Normal, il programme pour son plaisir, sans velléité commerciale. C'est à la faveur d'échanges sur l'Internet que Kaï Krause - un créateur graphique américain qui édite ses propres programmes - a découvert le potentiel du logiciel d'Eric. Le français a développé un générateur de paysages surréalistes 3D inouïs. A partir d'une image quelconque - Mona Lisa, le Kilimandjaro... - chacun peut à sa guise implanter d'imposantes montagnes, creuser vallées et plaines, enrober le tout de bulles diaphanes, distiller des reflets d'ambre... Le résultat est invariablement extraordinaire avec en sus un délicieux facteur d'imprévu. KPT Bryce est sorti l'été dernier aux USA et a immédiatement séduit la communauté des infographistes Macintosh. Les effets sidérants de manipulation d'image qu'il permet devraient se retrouver dans maintes créations de l'année 95: magazines, pochettes de disques, affiches, etc. Peter Gabriel envisage de mettre Bryce à contribution pour un prochain clip. Et la Villette a contacté Wenger afin qu'il réalise des images de l'espace pour le Planétarium.

P-Ingénierie. 990 fr. HT. Macintosh. D.I

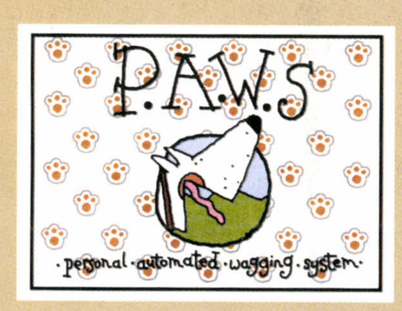


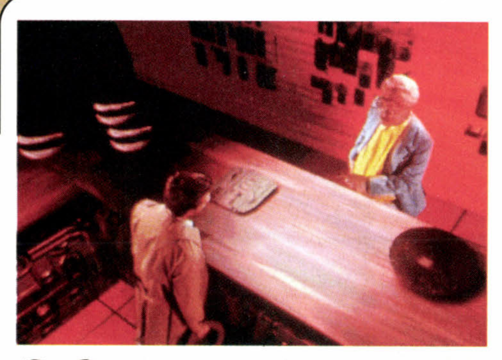
Jeux



P.A.W.S

La perfection plastique du réverbère vous touchera bientôt au plus profond de votre être. L'os exercera sur vous, à n'en point douter, une fascination nouvelle... Bref, vous allez découvrir que la vie a du chien. Nouvelle race de simulateur, P.A.W.S. ne vous offre pas d'incarner un as du manche à balai mais un corniaud. Pas n'importe lequel. Le fonctionnement de celui-ci vous est très largement décrit dans le module anatomie, l'un des trois disponibles. Viennent ensuite les chiens aériens où vous apprendrez à attraper des os au vol, un réacteur accroché au dos. Et enfin, le clou du produit: le module navigation, où totalement maître des mouvements du "chien virtuel" vous déambulerez dans le jardin dans le seul but de vivre et de visiter les lieux. Inspiré de How Dogs Really Woork, livre lauréat du Prix du Meilleur Livre pour Enfant du New-York Times, P.A.W.S. est un produit unique, intelligent et beau. Achetez-le d'urgence à votre enfant afin de pouvoir l'essayer. **CD-Rom Mac et PC.** Voyager. 350 fr.





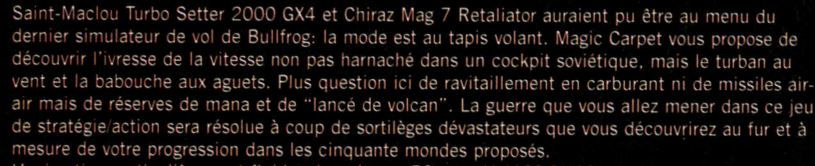
Under a Killing Moon

Le futur a un arrière-goût de bourbon rance et de shoots chocolatés... Celui d'Under a Killing Moon tout au moins. Dans un monde post-apocalyptique que se partagent les mutants et les "Norms", vous allez incarner Tex Murphy, un émule totalement raté d'Humphrey Bogart. Lancé dans une banale enquête qui s'avèrera finalement particulièrement complexe, vous allez vivre sept jours dans la peau de Tex. L'enquête, parsemée de séquences vidéo de très grande qualité, manque malheureusement d'originalité. Under a Killing Moon brille surtout par son incroyable performance technique: vous vous déplacez en vue subjective dans des décors en haute résolution de façon totalement libre. La vitesse de déplacement de la souris influe directement sur celle de votre progression. L'impression qui en découle est absolument bluffante (pour peu que vous ayez une machine particulièrement puissante: 486 DX2 66 minimum...). Dommage que le scénario et les contraintes techniques laissent cet arrière-goût désagréable... **Access Software.** 4 CD-Rom PC. 500 fr.



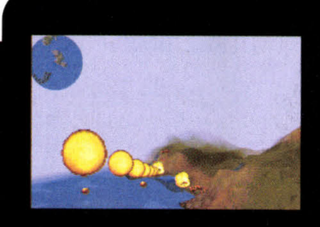
Magic Carpet





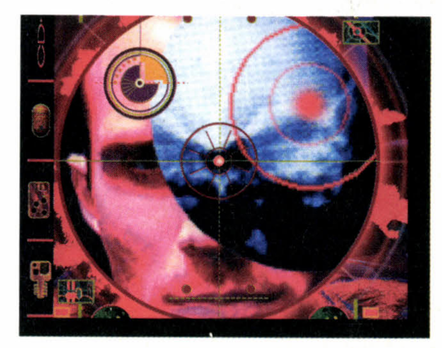
Saint-Maclou Turbo Setter 2000 GX4 et Chiraz Mag 7 Retaliator auraient pu être au menu du dernier simulateur de vol de Bullfrog: la mode est au tapis volant. Magic Carpet vous propose de découvrir l'ivresse de la vitesse non pas harnaché dans un cockpit soviétique, mais le turban au vent et la babouche aux aguets. Plus question ici de ravitaillement en carburant ni de missiles air-air mais de réserves de mana et de "lancé de volcan". La guerre que vous allez mener dans ce jeu de stratégie/action sera résolue à coup de sortilèges dévastateurs que vous découvrirez au fur et à mesure de votre progression dans les cinquante mondes proposés.

L'animation particulièrement fluide nécessite un PC musclé (468 DX66). Cerise sur le gateau, parmi les différents modes de visualisation, sont disponibles un mode 3D stéréo (lunettes fournies), un mode stéréogramme (3D sans lunettes supportable trois minutes par l'organisme) et un mode réalité virtuelle (pour le casque de RV VFX1). **Bullfrog.** 450 fr. CD Rom PC.



Burn: Cycle

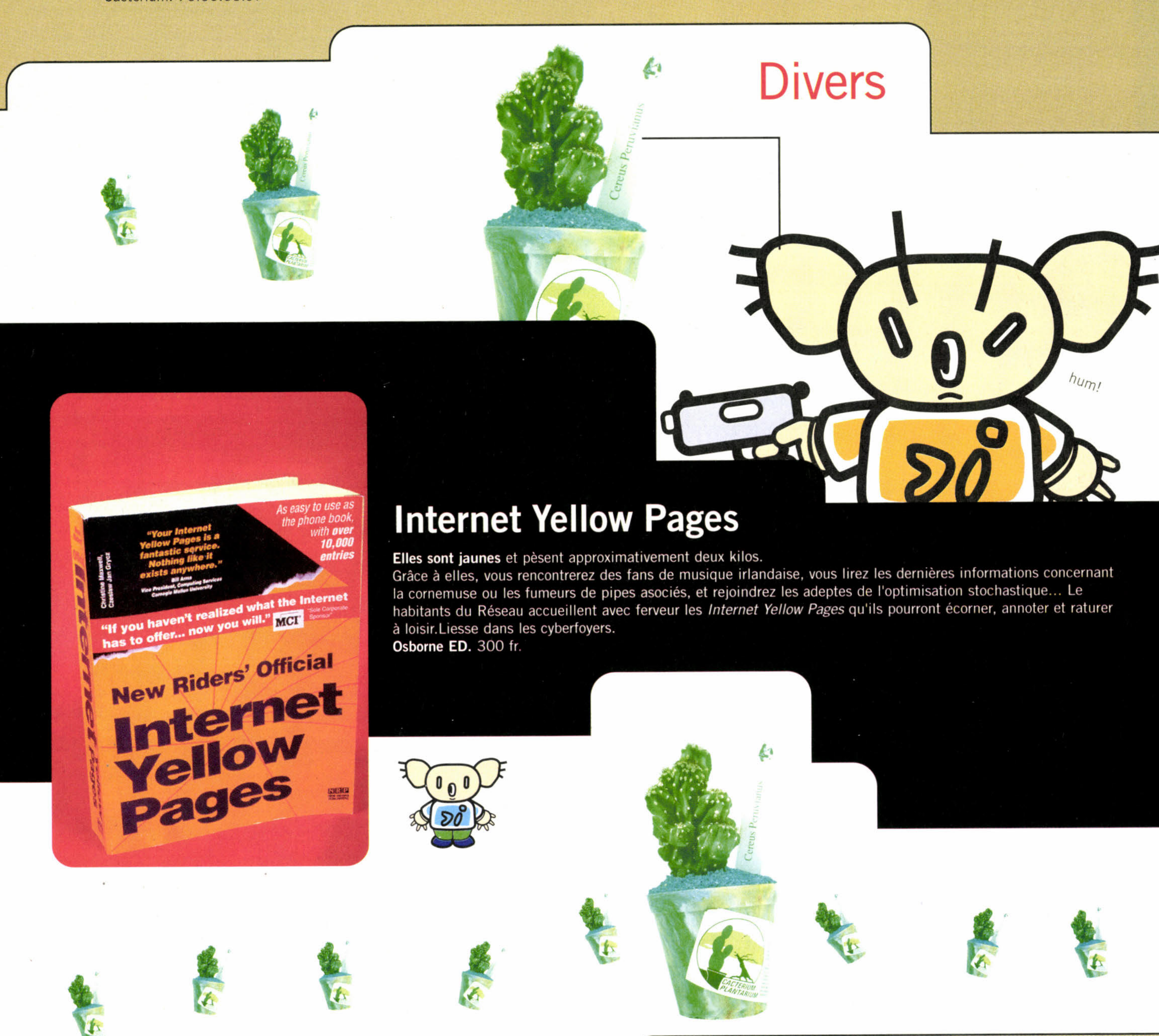
Sale journée pour Sol Cutter. Le compte à rebours n'affiche que deux heures avant le zap final. Infecté par un virus informatique bouffeur de neurones, Sol ne dispose que de ce laps de temps pour trouver le responsable et enrayer le processus. *Burn: Cycle* est un jeu CD-I qui vous permet d'incarner ce pirate des réseaux. Vous le guiderez de bars techno hallucinés en Buddhas psychédéliques, des bas-fonds d'Urban Central au Televerse, le réseau cyber. Votre périple est illustrée par des séquences vidéo se déroulant entièrement dans des décors en images de synthèse. Pour progresser dans l'intrigue, vous devrez passer par des séquences de type arcade et résoudre quelques puzzles tordus. L'immersion totale assurée par les graphismes 3D et la très grande liberté d'action qui est offerte est renforcée par une bande sonore envoûtante. Si vous ne possédez pas de lecteur de CD-I, achetez en un de peur de ne pouvoir bénéficier de *Burn: Cycle*.
CD-I. Philips. 400 fr.



Protector Cactus

Extrait de la revue "Harmonie-Vers une nouvelle conscience": "Nos ancêtres se portaient bien sur des matelas à ressorts mais ils n'étaient pas entourés de cordes hertziennes comme nous le sommes. Ils n'avaient pas les 20 000 satellites ni les radars qui nous quadrillent aujourd'hui! [...] Il existe une plante qui absorbe la nocivité des ondes émises par les ordinateurs et les téléviseurs: le *Cereus Peruvianus Monstruosus.* La société IBM aux Etats-Unis offre ce petit cactus à chaque client!"
Moralité: vite, achetez un cactus, vite. Il décorera harmonieusement votre lieu de travail et fera de vous le gourou du bureau. Un must!
Cereus Peruvianus Monstruosus. 124 fr.
Cacterium: 70.56.51.97

Divers



Internet Yellow Pages

Elles sont jaunes et pèsent approximativement deux kilos.
Grâce à elles, vous rencontrerez des fans de musique irlandaise, vous lirez les dernières informations concernant la cornemuse ou les fumeurs de pipes asociés, et rejoindrez les adeptes de l'optimisation stochastique... Le habitants du Réseau accueillent avec ferveur les *Internet Yellow Pages* qu'ils pourront écorner, annoter et raturer à loisir.Liesse dans les cyberfoyers.
Osborne ED. 300 fr.



SHARP IQ-8900F



Si vous ne savez ni organiser ni communiquer cet Organiseur fax n'améliorera certainement pas votre vie quotidienne. Comme toute vraie bonne machine son rôle est d'optimiser vos capacités! Le SHARP IQ-8900F possède les traditionnelles fonctions agenda, classeur, traitement de texte et tableur. Livré avec un stylo tactile qui vous permettra de noter rapidement vos idées dans le calepin, cet Organiseur nouvelle génération est également un outil de communication grâce à sa fonction envoi de Fax.
Sharp. 3000 fr.



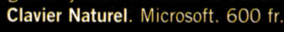
Système de Dictée Personnelle IBM

Les plantes vertes de bureau en rêvent depuis des générations et IBM l'a fait. Parlez et vous serez exaucé. Bientôt les secrétaires du monde entier converseront seules et à haute voix. Que le contenu soit "Josiane m'a pas dit Bonjour ce matin" ou "En réponse à votre honorée du tant", la nouvelle interface de dictée personnelle ne laisse rien passer. Et oui! Cette fois ça marche!... A condition d'avoir un PC rapide (486 SX 25). Dans le cas contraire, vous aurez l'air d'un Bernard Pivot annonant devant un parterre d'académiciens décédés. Reste (évidemment) un problème (meuh oui): le prix. Pourquoi? Parce qu'il va sans doute baisser et qu'on vous dira à tous les coups d'attendre. D'où frustration, blues, voire névrose commune dans la course à l'équipement informatique. A cela, aucune marque n'a encore de solution.
Dictée Personnelle IBM. 9000 fr. environ, PC, 486 SX25 minimum.



Clavier Naturel

Les doigts glissent, la paume caresse, la main explore les reliefs pendant que la langue, fluide...s'imprime sur la fenêtre. Déçus? Oui, les points communs entre le nouveau clavier Microsoft et un mauvais film de David Hamilton s'arrêtent là. Pour le reste, ceux qui ont compris que l'ordinateur crée des mouvements répétitifs, ou qui ont lu que les petits traumatismes liés à son usage ont doublé entre 1982 et 1992 (chiffres du Bureau of Labor Statistics) seront ravis. Ce clavier ergonomique est tactilement et technologiquement correct. Il rend particulièrement agréable l'utilisation de Word au clavier, et se conçoit accompagnée d'une Home-Mouse, grâce à laquelle les clics de vos jours ne viendront plus hanter vos nuits. Cette conception "bio" de l'outil de travail pourrait rendre naturelle la chose la plus contraignante jamais inventée: le travail.



Clavier Naturel. Microsoft. 600 fr.

Colibri



Influencés, intoxiqués, harcelés, nous ne pouvons faire autrement qu'entrer dans la logique PC. -"Bonjour, j'aimerais acheter un ordinateur." -"Je vous en prie, voici un excellent PC...". Loin de nous l'idée de dénigrer les formidables Personal Computers. Mais on aimait tant l'esthétique compacte et efficace des bons vieux Macintosh Plus, SE et autres Classic. L'assembleur Scap Informatique nous offre une solution hybride avec le Colibri, PC multimédia monobloc qui, dans son boîtier noir, ressemble tant à nos premiers amours Apple. Basé autour d'un processeur Intel 486 DX2/66, le Colibri intègre un lecteur de CD-Rom double vitesse, une carte son 16 bits et une carte vidéo permettant d'afficher 16 millions de couleurs sur son écran 10 pouces. Il ne reste plus qu'à utiliser Sparta sous Windows (freeware) pour vous retrouver avec un vrai-faux Macintosh dans votre PC.
Scap Informatique. 18000 fr.

Matos


computer

L'Académie française de l'interactivité



L'internet vu par Michel Serres.

Michel Serres, philosophe, membre de l'Académie française, auteur d'"Atlas."

Avec les commentaires de Éric Guichard, professeur d'informatique littéraire à l'Ecole Normale Supérieure de Paris et Chine Lanzman, Canal+

Par Paul Mathias



“Je crois que l’important dans le monde de demain sera de lutter de plus en plus pour la marqueterie multiculturelle.”

Michel Serres

Paul Mathias: Le public français découvre l’Internet, un réseau international de communications en tous genres, un lieu d’interactivité potentiellement ouvert à tous. Il est pourtant encore peu pratiqué, et la première difficulté qu’on y rencontre est sa forme chaotique. Des informations y apparaissent en boucles, en arborescences infinies. Ne risque-t-on pas, en conséquence, de se déposséder de soi, de sombrer dans un abîme d’informations et de frivolité, et de n’avoir qu’un usage médiocre et dérisoire de ce qu’on prétend être un “outil de travail”?

Michel Serres: Non. Le réseau est une mémoire. Tout ce que nous appelons des facultés, ce n’est pas forcément des attributs du sujet. L’intelligence est dans les objets, dans les fabrications, aussi bien que dans le cerveau. Il en est de même de la mémoire: un océan, un glacier, un désert, sont une mémoire. Tout comme le Réseau. Nous découvrons que tout ce qui constituait l’architecture classique du sujet connaissant n’est pas du tout spécifique au sujet, mais doit se situer dans l’objet naturel ou construit. Cela constitue une révision déchirante de toute la philosophie de la connaissance classique et est à verser au dossier des sciences cognitives contemporaines. Il y a une révolution concernant aujourd’hui ce que sont la connaissance, la mémoire, l’intelligence.

> **Éric Guichard:** Un grand intérêt du Net est de donner le modèle d’une pensée purement arborescente, sans haut ni bas, sans début ni fin, qui pourrait être un modèle original de la pensée en général et des connexions conceptuelles qui s’y opèrent. Modèle d’une pensée humaine flottante.

Et puis l’ordre et le chaos... Je crois que l’Internet n’est rien de plus que le plus gros dictionnaire que vous pouvez mettre sous les fesses de votre petit dernier pour qu’il mange la purée !!! Mais c’est un très gros dictionnaire, et comme il est en formation, effectivement il y a un certain type de chaos. Mais à mesure qu’il est utilisé on y met de l’ordre d’une certaine manière, assez rapidement, sous la forme notamment d’arborescences que l’on peut maîtriser...

Paul Mathias: Si il est relativement ouvert et accessible à beaucoup, l’Internet n’a-t-il tout de même pas une identité anglo-saxone?

Michel Serres: Il faut penser ici à deux choses. Premièrement la propriété du réseau. Il appartient à telle compagnie, et il faut la payer pour obtenir tel service. Comment tourner cette difficulté, c’est-à-dire cet “impérialisme de l’Internet”?

> **Chine Lanzman:** Les pirates, les hackers, sont nos sauveurs!!! Ce sont nos anti big brother, qui permettent à l’informatique de rester ouverte et grand public, et de ne pas être prise par de grandes corporations ou des institutions comme instruments de pouvoir. Parce qu’ils peuvent rentrer dans les systèmes et les découvrir. Mettons qu’une société cherche à créer une immense base de données où tout le monde serait fiché. Il y aura toujours des pirates pour y entrer et casser le truc. Les pirates sont très divers socialement, et de partout peuvent s’intéresser à la chose et la mettre en péril. Ils sont un peu comme des révolutionnaires... Ils ne laissent pas le gouvernement s’organiser comme il l’entend...

Je me suis efforcé de donner à cette question une réponse pratique, et non théorique. Le gouvernement Français m’a chargé il y a trois ou quatre ans d’une mission pour essayer d’organiser en France la fameuse “Université Populaire À Distance”; cette affaire n’a pas eu de suite en France. Mais au moment où la France s’en désintéressait, l’UNESCO m’a demandé de participer à une réunion internationale pour essayer de trouver de nouvelles idées pour la relance de cette institution. J’ai proposé à l’UNESCO de devenir elle-même une sorte de centre mondial d’enseignement à distance. J’ai eu une très bonne écoute et c’est en route. J’ai proposé que l’UNESCO joue par rapport au monde entier le rôle que joue en France l’État pour lutter contre l’impérialisme de tel ou tel propriétaire particulier. Vous vous rappelez que l’État est devenu titulaire de l’enseignement laïc pour lutter contre des groupes de pression; de même, du point de vue mondial, s’il y a des groupes de pression pour diffuser de l’enseignement qui appartiendrait à des multinationales, la seule manière de lutter contre cela est de dire à l’UNESCO: “vous êtes l’instance qui garantirait la neutralité de cet enseignement”. Pour lutter contre la propriété qui risque de devenir “impérialiste” de certains pays sur le Réseau, j’ai joué l’UNESCO.

> **Éric Guichard:** Un réseau, c’est ce qu’en font sont ceux qui le font. Alors de deux choses l’une. Ou bien vous considérez l’accès comme commercial, et vous êtes tributaire des outils que va vous fournir l’entreprise par laquelle vous passez pour vous connecter, et il y a sans doute là un risque d’impérialisme, au moins commercial. Ou vous pensez au Réseau comme à un ensemble de serveurs, de stations de connexion sur lesquelles veillent de bons ingénieurs. Il suffirait que l’UNESCO engage un nombre d’ailleurs limité de bons informaticiens, et ils sauront rendre homogènes des sources d’informations hétérogènes. Grâce notamment aux nouveaux langages informatiques qui permettent d’assurer le lien entre des langues matériellement très différentes qu’ils traitent de manière à les rapprocher les unes des autres. Dans cette optique, l’idée d’un enseignement à distance est donc très bonne et tout à fait à notre portée, et renvoie très justement aux projets politiques et pédagogiques de la III° République.
> Cela dit, il ne faut pas oublier “l’homme” qui fait que les choses marchent. Quand on pense à l’Internet, on oublie deux choses. Premièrement, on a affaire à de l’information très diverse, qui va des logiciels gratuits et pointus aux têtes de Mickey et photos de sexe qu’on y “téléchargera”. Ensuite, très peu de monde a réellement un accès à Internet, souvent par un manque de moyens humains, du moins pour ce qui concerne les institutions qui possèdent déjà le matériel informatique. Les machines ne suffisent pas, il faut créer des emplois et mettre derrière elles les hommes qui ont un savoir. Alors ceux qui ne savent pas pourront à leur tour apprendre.

Ensuite, je crois que l’important dans le monde de demain sera de lutter de plus en

“Le réseau est une mémoire.”

"Le net ne donne pas la même crédibilité que **le papier,** en tout cas pas de la même façon. D'où les problèmes de censure."

Chine Lanzman



"Il ne faut pas oublier ce que peut être l'absence totale de comptage: c'est la mort. Il vaut mieux être fiché au Ministère de l'Intérieur, ce n'est pas une perte de la liberté, c'est aussi une garantie."

Michel Serres

Chine Lanzman: L'enseignement à distance, c'est très bien, mais en raison des difficultés d'accès cela contribue à créer une société à deux vitesses. En revanche, le Net produit de nouveaux métiers, comme celui de Net Rider, personne chargée de chercher des informations sur le Net. Des Net Riders rapportent sur les forums des plus grands services commerciaux des adresses glanées à droite ou à gauche. Car l'information sur le net est très problématique. Souvent il n'y a plus la caution de l'écrit, et comme il y a surabondance d'informations qui restent «virtuelles», il faut contrôler. Précisément à un moment où se dissipent les instances de contrôle. Le Net ne donne pas la même crédibilité que le papier, en tout cas pas de la même façon. D'où les problèmes de censure, et de savoir qui est responsable de la parole. Du coup est apparue la Netiquette, absolument nécessaire... Il y aurait d'ailleurs un autre métier, qui consisterait à alimenter les forums avec des informations adéquates — professionnaliser pour rendre intéressant. Mais du coup il faut répercuter les coûts, et les forums deviennent eux-mêmes payants. D'une manière plus générale, le problème de l'ordre est important. Si ça ne s'ordonne pas spontanément, les réseaux commerciaux vont prendre le pas.

plus pour la marqueterie multicultuelle. Nous refuserons de plus en plus que l'universel soit lisse, et qu'il n'y ait rien de nouveau sous ce soleil là. Il faudra qu'il y ait de plus en plus de soleils. Je crois que plus nous utiliserons l'Internet, plus nous défendrons notre langue d'une certaine façon, puisque nous laisserons sans cesse des traces de conversation dans notre langue. D'ailleurs pour ce qui concerne le sens des mots les choses sont claires. Chaque fois qu'une chose arrive avec son nom, une chose nouvelle, il n'y a pas de problème — je suis d'accord pour dire corner, je ne vois pas pourquoi on changerait le mot corner, cela ne détruit pas un mot français. Mais, par exemple, on m'a récemment dit dans une maison d'édition qu'il fallait que j'apporte mon book... J'ai alors répondu: "C'est donc que vous élevez des chèvres..." Quand un mot nouveau arrive, il faut le garder, mais sans détruire celui qui existe déjà: c'est une règle simple. Maintenant, il ne faut pas se cacher l'extrême difficulté de la chose. Quand dans une réunion internationale plusieurs langues sont utilisées le nombre de papiers, de traducteurs, etc. est tel que nous ne nous entendons plus. Il y a là une sorte de mur qui s'oppose à nous, et je ne sais plus très bien répondre à cette question. L'expérience du multilinguisme a une certaine limite.

Paul Mathias: Si le Net rend possibles de nouvelles formes d'enseignement à distance, comment pourra-t-on s'assurer de sanctionner avec équité le savoir ou l'ignorance de l'apprenti?

Michel Serres: C'est une question essentielle, qui a été posée et résolue. Les techniques d'enseignement à distance sont dominées. Mais comment contrôler cet enseignement? Michel Authier, Pierre Lévy et moi-même avons mis au point un logiciel de contrôle d'examen qui s'appelle "les arbres de connaissances" et dont vous avez la description complète dans un livre qui s'intitule *Les arbres de connaissances* aux éditions de la Découverte. C'est un système à puce breveté et au point qui est déjà utilisé dans certaines communes et à l'étranger ainsi que dans certaines entreprises.

Paul Mathias: N'est-ce pas un moyen de mieux contrôler autrui?

Michel Serres: Oui, mais il est bien entendu que nous sommes protégés par la Commission Informatique et Libertés, instance qui gouverne en ces matières. Songez-y: vous êtes fiché partout, à la Sécurité Sociale, au Ministère de l'Intérieur, et ce n'est pas pour autant que vous avez perdu de votre indépendance. Un jour dans la brousse, cet Africain dans sa paillote m'a dit: "Tu en as de la chance, toi Toubab, parce que vous dans vos pays vous êtes comptés. Parce que quand on n'est pas compté, aussitôt après on est assassiné..." Il ne faut pas oublier ce que peut être l'absence totale de comptage: c'est la mort. Il vaut mieux être fiché au Ministère de l'Intérieur, ce n'est pas une perte de la liberté, c'est aussi une garantie. Les sciences modernes ont oublié ce qu'est un village, ce que fut Athènes dans l'Antiquité. Athènes dans l'Antiquité n'avait pas de police, et c'était terrifiant, parce que n'importe qui pouvait attaquer n'importe qui devant l'Assemblée du Peuple. Ces citoyens dont vous louez la vertu étaient tous des mouchards... parce que quand il n'y a pas de police, tout le monde est mouchard. Dans l'histoire moderne on oublie toujours ça: Athènes était un enfer, exactement comme un petit village maintenant: il n'y a pas de police. La police est d'une certaine manière une délivrance... Depuis Sartre, les "intellectuels" n'ont plus eu la moindre idée de ce qu'est la vie à la campagne ; ils étaient tous bourgeois...

Paul Mathias: Pouvons-nous maintenant espérer que du fait de sa variété culturelle, l'Internet nous aidera à faire germer une nouvelle culture, différente à la fois par ses contenus et par sa forme?

Michel Serres: L'enjeu immense de cette affaire est la mise en place d'un multiculturalisme déterminé, dont je ne sais comment

il fonctionnera, mais dont les canaux seront plus faciles d'accès. Et puis par ailleurs il faut voir ceci: resté Gascon et dans mon "pays", qu'aurais-je fait? Je n'avais qu'un espoir, c'était d'en sortir et de savoir quelle était la culture du Jura, de la Bretagne, et puis ensuite de l'Angleterre, de la Russie, ou de la Nouvelle-Zélande... Il faut défendre sa culture, mais aussi en sortir. Si l'on se pose la question de savoir ce qui est français par excellence, on a envie de répondre le XVII° siècle. Jamais la France n'a été plus France que quand elle a écrit avec la plume de La Fontaine, de Bossuet, de Corneille, de Fénelon, de Leibniz, etc. Mais tout de suite: Corneille, c'est un homme imprégné de culture espagnole, Molière de culture italienne, Racine parfaitement imprégné de culture grecque, Fénelon est un homme grec par excellence avec le Télémaque. Qui est Bossuet? Un romain. Son français est du latin cicéronien traduit. Le XVII° siècle est italo-hispano-greco-romain et avec La Fontaine indien. Ce qui est français est d'inspiration poly-culturelle. Et l'Italien ou l'Espagnol étaient l'Anglais de maintenant... Le plus grand mathématicien de l'époque s'appelait Sacro Bosco; pourquoi? Parce qu'il était Anglais et qu'il avait honte de s'appeler Hollywood!!! Jamais l'Italie et l'Espagne n'ont eu autant d'influence sur la France qu'à l'époque de Lully ou de la Comedia dell'Arte, du théâtre espagnol, de Cervantès et de la musique italienne. C'est également vrai pour le XX° siècle: l'Académie française compte dans ses rangs des Belges, des Suisses, des Africains, etc. Ionesco est resté Roumain, Beckett est resté Irlandais, etc. Une culture est originale avec ses emprunts. Enfin la jouissance relativement aiguë de prendre ses renseignements dans des lieux très divers et de contourner les difficultés techniques liées à l'encombrement du Réseau me rend assez optimiste; le seul problème est de ne pas favoriser un nouvel "impérialisme".

Paul Mathias: On pourrait donc garder le jargon anglo-saxon dont on se sert pour "surfer sur le Net." Par exemple, on parle beaucoup des flamers dont l'activité, to flame, consiste à envoyer des messages exaspérants sur le Réseau dans le seul but d'emmerder le monde...

Michel Serres: Le mot flambeur a été inventé pour qualifier les gens qui font ça au jeu. Je ne vois pas comment les gens disent flamer, quand on a flambeur, qui désigne un type qui occupe le tapis comme ça en flambant... J'entrevois même que flamer est une copie du français flambeur...

Paul Mathias: Comment alors traduire flame bait, qui est le message appât?

Michel Serres:... C'est plutôt un attrape-nigaud, un truc comme ça.

Paul Mathias: L'attrape-nigaud du flambeur...

Michel Serres: On dit un attrape-couillon...

Éric Guichard: Le Réseau sera plus facile d'accès grâce aux scientifiques. Car s'ils communiquent, ils créent en même temps des outils originaux de travail. Par exemple un nouveau langage qui permet de travailler sur les mots, Perl[1] , qui permet notamment d'interroger des textes, rechercher des mots... Or, Perl est, contrairement aux autres langages informatiques, presque naturel, malgré les ellipses que l'on y trouve. Et bien, des étudiants ont fabriqué une aide en ligne sur le Net qui facilite énormément l'utilisation de Perl, qui par ailleurs est distribué gratuitement. C'est comme le dictionnaire Webster, en accès complet sur le Net, qui est d'une facilité d'utilisation exemplaire. En France, la même chose se trouve sur CD-Rom seulement et coûte un prix prohibitif. La différence avec les pays anglo-saxons concerne d'ailleurs l'ensemble des documents, du moins littéraires, accessibles sur le Net: en France, il y Frantext, qui diffuse des gouttes de texte, quelques pages à peine, et fait payer la prestation de service. Aux États-Unis, de nombreux textes en version intégrale sont accessibles gratuitement et intégralement, comme Moby Dick par exemple. Il y a des enjeux, et la France prend du retard. Par exemple on pourrait constituer un dictionnaire du Français de la Francophonie. Par exemple "2° bureau" qui, au Cameroun, désigne la personne chez qui tu es quand tu prétends être au bureau, c'est-à-dire "l'amant(e)"; ou alors "gâté", qui qualifie l'homme blanc qui souffre de toutes les maladies possibles... Le français n'est plus hexagonal, mais international, et il est bon de le faire connaître. Mais il faut une volonté politique assez forte pour faire ça.

"Je crois que plus nous utiliserons l'Internet, plus nous défendrons le français d'une certaine façon, puisque nous laisserons sans cesse des traces de conversation dans notre langue." Michel Serres

Chine Lanzman: Ce qui est formidable avec le Net, c'est qu'il est possible d'écrire en anglais d'une manière très correcte, tout en étant incapable de prononcer les mots de manière à pouvoir se faire comprendre. L'écriture efface en quelque sorte les différences... C'est ce qui fait d'ailleurs qu'il n'y pas véritablement de problème du français sur le Net. Ce qu'il faut simplement savoir: quand il y a un homme pour cent femmes on emploie le masculin. De la même façon, quand il y a un américain pour cent français, on va parler l'anglais. C'est tout. C'est pour ça par exemple que pour flame, il suffit de flame, et pas de flambe. il faut garder les mots américains... Pour bug, il faut dire bug, et non bogue, parce que ce n'est au fond pas la même chose... Qui a jamais marché sur un bogue? tandis que les bugs, les cafards, c'est vraiment commun et emmerdant. Il faut garder les mots anglais, cela ajoute quelque chose au français...

"Aux États-Unis, de nombreux grands textes sont **accessibles** gratuitement en version intégrale, comme Moby Dick par exemple. Il y a des enjeux, et la France prend du retard." Éric Guichard

“Pour ce qui concerne **l'Internet,** il faut se dire que tout canal, depuis Ésope, est à la fois la meilleure et la pire des choses. C'est vrai du langage, du papier, et de tous les supports. Ce sont des canaux qui sont à la fois criminels et paradisiaques.”

Michel Serres

Chine Lanzman: Justement, ce qui est bien avec la culture cyber, c'est les mots qu'elle permet d'inventer, comme par exemple biobreak: "je vais faire un biobreak", ça veut dire "j'arrête quelques instants, je retourne dans le "monde réel", et je reviens". Ou alors le fait qu'on applique des mots d'origine informatique à des humains, comme quand on dit ROMbrain, ou quand on dit "j'ai buggé toute la journée" pour dire que "j'ai merdé". D'ailleurs, "cyber" est juste un nouveau mot pour dire "informatique" et pour remplacer un mot devenu glauque et qui fait penser à des boutonneux qui pissent du code à longueur de journée. "Cybernaute", pour dire informaticien, a une connotation un peu artiste, un peu underground... Informatique devient presque la désignation d'une activité artistique... N'oublions pas non plus que l'on parle beaucoup, sur les réseaux, avec des emoticons[2]. On croit beaucoup plus au clin d'oeil qu'aux mots. C'est un message corporel. Les emoticons ont la même fonction sur le Net, parce que le corps y est absent. Ils composent un nouveau code international. Des hiéroglyphes que tout le monde peut apprendre. Une sorte de langage universel qui permet de pallier tous les problèmes linguistiques qui peuvent se poser sur le Net... Et surtout ils rajoutent quelque chose de chaleureux, comme dans un corps à corps. D'ailleurs, "emoticon" est le condensé d'émotion et d'icône...

“Ce qui est bien avec la culture **cyber,** c'est les mots qu'elle permet d'inventer, comme par exemple *biobreak:* je vais faire un biobreak.”

Chine Lanzman

Paul Mathias: Sauf que la différence est que celui qui réagit n'est pas censé être le couillon dans le système, mais bien celui qui représente le "bon droit"...

Michel Serres: Eh bien c'est ça un couillon... Le nigaud qui monte au filet, c'est celui qui monte au filet quel que soit le coup. C'est le Chevalier Bayard, le naïf ; il faudrait dire attrape-naïf...

Paul Mathias: Il existe également sur Usenet, où l'on discute de choses et d'autres, des *kill files*, des fichiers à l'intérieur desquels on trouve les adresses Internet des gens indésirables parce qu'ils sont un peu trop flamers...

Michel Serres: Vous n'avez pas dans la tête le nom et l'adresse des gens qui vous emmerdent? Une kill file, c'est un pot de colle, par métonymie, parce qu'il est rempli d'emmerdeurs, de gens qui sont à la fois collants et collés.

Paul Mathias: Que dire d'un *bozon*, une unité de stupidité?

Michel Serres: Il suffit de mettre un -c- à la place du -z-. Nous sommes bons pour dire ça...

Paul Mathias: Une expression intéressante est celle de *ROM brain*, c'est-à-dire le type dont le cerveau n'est qu'une Read Only Memory, une mémoire résidante sur laquelle on ne peut rien faire...

Michel Serres: J'ai fait passer le Concours avec un type comme ça. J'ai fini par bien le connaître; il n'avait jamais une idée, jamais une trouvaille linguistique, aucune imagination, il n'était que mémoire, d'une connerie — c'était beaucoup plus fort que la connerie, il avait la mémoire stable... Il y a bien en français des noms pour désigner des gens comme ça...

Paul Mathias: Des érudits!

Michel Serres: Ne le dites pas à vos collègues...

Paul Mathias: Et JOOTT, Just One Of Those Things, qu'on prononce en anglais "jute"? Ça permet de désigner un de ces phénomènes incompréhensibles qui ont lieu intempestivement dans le système d'exploitation d'un ordinateur, et causent généralement un "crash"...

Michel Serres: Ah mais il y a un mot pour ça, c'est hapax: un hapax est dans un dictionnaire un mot qui dans le corpus entier d'une langue n'a absolument qu'une seule utilisation, et qu'on ne peut donc traduire, sinon par le contexte. One of those things, et la seule. C'est ça l'hapax. Il est ainsi presque toujours facile de traduire les termes anglais, même quand ils relèvent d'un jargon à peine naissant.

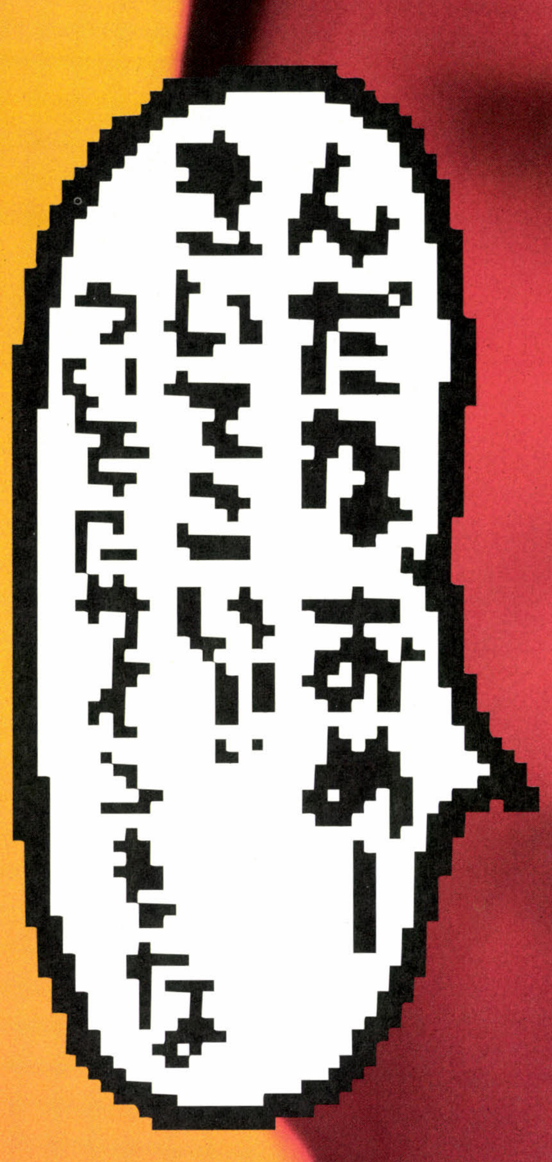
Paul Mathias: Il reste néanmoins que nous nous trouvons face à une "nouvelle donne", en tout cas à un nouveau défi linguistique, qui semble bien mettre en jeu notre identité...

Michel Serres: En définissant l'identité, il faut faire attention de ne pas commettre la faute logique, mais aussi politique et morale de réduire un individu à son sexe ou sa couleur. Nous sommes ce que nous avons fait, mais aussi ce que nos goûts font de nous. C'est ainsi que nous bifurquons les uns des autres. Dans cet ordre d'idées, et pour ce qui concerne l'Internet, il faut se dire que tout canal, depuis Ésope, est à la fois la meilleure et la pire des choses. C'est vrai du langage, du papier, et de tous les supports. Ce sont des canaux qui sont à la fois criminels et paradisiaques. ●

[1] Practical Extraction and Report Language: logiciel gratuit (DomPub) qui permet de transformer un texte en une sorte de base de donnée pouvant ensuite être interrogée pour livrer par exemple des occurrences terminologiques et leur fréquence.

[2] Signes de ponctuation qui, mis ensemble, forment un image, souvent un visage. Par exemple: :-)

si votre enfant
regarde Dorothée



c'est qu'il est
japonais

...mais il ne vous le dira pas.

Photo: Nicolas Foucher. Model: Dao, at Home Studio.



les étranges enfants du **Japon techno**

par Ariel Wizman

otaku kids

„Je vis seul. J'étudie par correspondance. Je n'ai pas d'amis. Je suis un otaku.„

>LA NUIT EST TOMBÉE et les inscriptions de cristaux liquides géantes de Roppongi viennent de s'allumer. Leurs reflets sur la cloison de papier de riz réveille Takashi. Il est vingt heures, l'heure pour ce tokyoite de 21 ans de se plonger dans le classement de ses photos préférées. Il en a plus de 6000. Devant la vidéo, immédiatement allumée sur un clip de sa "teen-idol" préférée, la place où Takashi s'assoit des journées se reconnait à un léger creux dans le sol. Dans la pièce, chaque recoin porte la marque d'un habitude. L'espace est confiné, l'existence répétitive. "Je vis seul. J'étudie par correspondance. Je n'ai pas d'amis. Je suis un Otaku."

>Un fantôme hante le Japon des villes souterraines et de la fibre de verre: L'OTAKU. On n'en parle presque jamais car il ne dérange personne. Reclus dans sa chambre étroite, tapi derrière l'écran de son Mac, où il compulse, archive, et manipule inlassablement des informations et des photos, l'Otaku vit en montrant le moins souvent possible son regard et son apparence à ses contemporains. Il profite des technologies de l'information pour rester seul chez lui. Il est un terminal. Depuis son enfance, souvent solitaire et à l'abri de parents salarymen anonymes, l'Otaku a pris l'habitude de se suffire à lui-même, de vivre dans un univers entièrement fantasmatique, à peine relié au monde par les écrans des télés ou consoles. Sa génération a été conditionnée pour mémoriser des milliers d'informations sans contexte en vue de l'examen d'entrée à l'université, et quelque chose l'a maintenu dans cette computation maniaque. La mentalité de l'Otaku a beaucoup à voir avec la façon dont les japonais conçoivent l'éducation. Deux obsessions récurentes caractérisent la vie scolaire nippone: le "par coeur" et le bizutage. Cette alternance permanente entre le machinal et l'humiliant est l'état de base de l'Otaku. Et lorsqu'il se fabrique enfin un univers personnel, ces deux éléments continuent à lui servir de points de repères. Sa conscience du temps passe par les collections: diverses piles de photos ou de BD s'élèvent dans son réduit à mesure qu'il vieillit. L'Otaku aime l'information comme les vampires aiment la chair fraiche... et il aime aussi parfois la chair fraiche comme l'a illustré le cas de Tsutomo Miyazaki, ce grand enfant informaticien de 27 ans, qui défraya la chronique l'an passé. Ce "S.M Otaku" a torturé, violé et ,dit-on, mangé, quatre petites filles.



On dit au Japon qu'un enfant sur huit est Otaku. On peut être "Computer-Otaku", "Idol-Otaku" (c'est l'Otaku obsédé de lolitas), Manga-Otaku ("Manga"= Bd ultra-violentes et quasi muettes), Audio-Otaku, DJ-Otaku... Peu importe la direction, c'est la qualité de l'obsession qui compte. Elle doit pouvoir remplir une vie, se collectionner et convenir aux différents supports qui constituent les points cardinaux de l'existence Otaku: la vidéo, l'ordinateur, la console de jeux et la stéréo. Le fétichisme de l'Otaku ne ressemble pas à celui de ses ainés, fous de martinets ou de corsets. C'est un fétichisme intensifié par l'âge de l'information. L'Otaku ne souhaite pas rencontrer son idole, il souhaite en collectionner les icones. Il est en général vierge endurci et ne verrait pas d'intérêt à une quelconque rencontre. Il préfère de loin entrer dans son Mac les dates de tous les concerts, de tous les pressages discographiques, de toutes les coupures de presse, de tous les musiciens successifs qui ont joué avec son idole, dont il connait bien sur la taille de soutien-gorge mais aussi le tour de poignet. Il veut savoir, pas toucher, et ce savoir suffit.

On a un peu parlé ces temps-ci des Otakus parisiens, de la rue Keller, près de la Bastille, où deux boutiques spécialisées dans le manga sont obligées de faire appel à des vigiles pour maîtriser le flot d'adolescents des deux sexes qui prend possession de la rue tous les samedis après-midi. Il faut pourtant nettement distinguer le simple mangaphile, souvent plus disciple de Dorothée que de Haruki Murakami, du véritable Otaku. L'underground Otaku n'est pas réductible aux simples amateurs de manga, même si celui-ci joue un rôle pivot dans l'univers Otaku. LE MANGA EST POUR AINSI DIRE LE RITUEL INITIATIQUE, une sorte de Bible à entrées multiples dans laquelle on peut choisir son chemin entre violence, auto-érotisme, régression infantile, arts



Quelques otakus français: (de g. à d.) Dao, graphiste, Virginie & Peguy, Philippe, NDA prod. et Anthony, Vision Parallèle.

martiaux, cyber, zen détourné...
L'élément spirituel parfois présent dans le manga joue également son rôle dans le caractère de l'Otaku moyen: la croyance boudhiste en la réincarnation est à mettre en parallèle avec le goût du manga pour la transformation. Comme chez les adolescents américains auto-surnommés "white trash", fans de BD et de Heavy Metal, l'idée que l'on peut cacher "un autre dans soi" est très répandue chez les Otakus. Les anthropologues américains ont fait remonter cette croyance en un mythe personnalisé du "Loup-Garou" aux sources même de la culture anglo-saxonne, c'est-à-dire aux Vikings. Le mot "Berserk", souvent utilisé pour exprimer la possession, le délire, la métamorphose est l'un des seuls mots américains hérité tel quel de la langue saxonne. Il revient très souvent dans les confessions des sérial killers, ces assassins multiples, "gone berserk" au moment du crime. L'équivalent nippon se trouve dans la tradition mi-zen, mi-héroic fantasy "bricolée" par les auteurs et dessinateurs japonais modernes. Dans ce fantasme de métamorphose se fondent Disneyland, le manga, l'apocalypse, la culture américaine et son cortège d'illuminés, de sanguinaires, de satanistes... Inquiétant? Peut-être, mais c'est aussi par ce biais là que l'Otaku parvient dans certains cas à sortir de l'univers dans lequel il a trop longtemps étouffé.

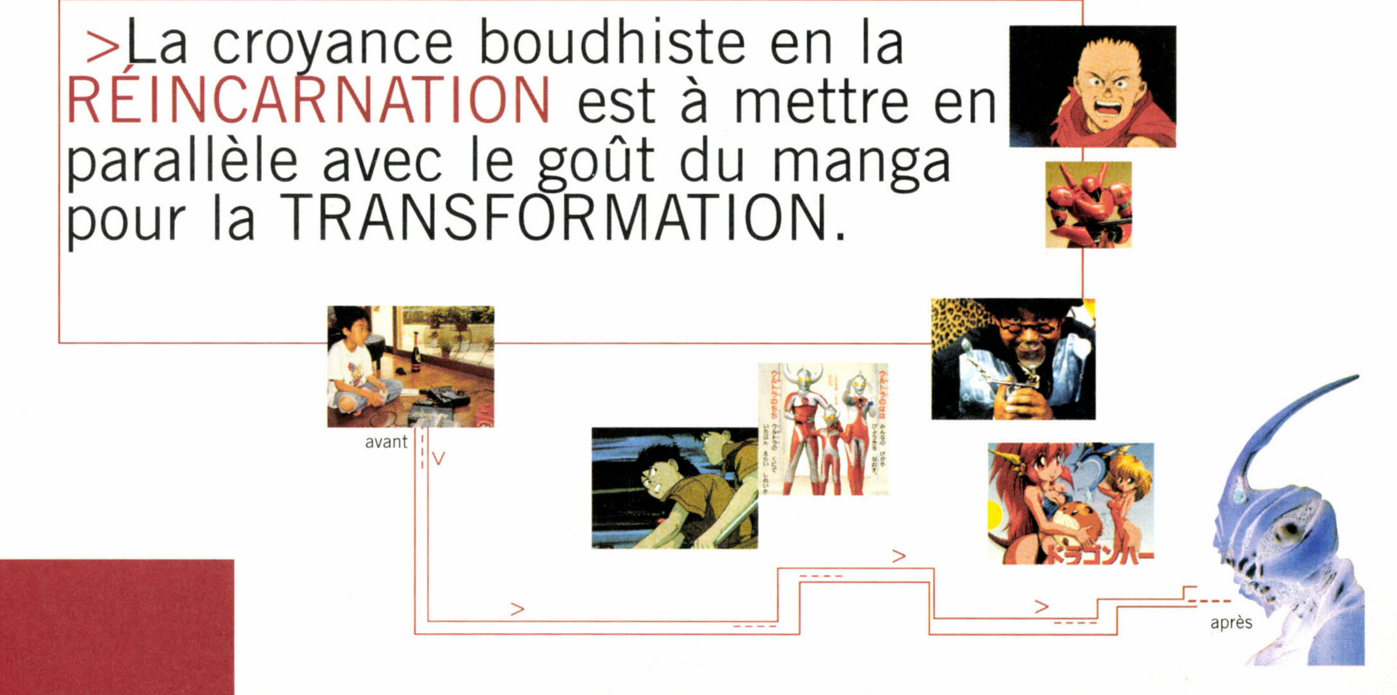
>L'exemple de TSUYOSHI TAKASHIRO est édifiant. Il a laissé loin derrière, sans que lui-même puisse l'expliquer, son refuge d'Otaku. Aujourd'hui il est aujourd'hui à la tête d'une société de multimédia, Future Pirates, qui crée du contenu pour CD-Rom interactif ou pour des programmes de réalité virtuelle. Sa tenue, qui rappelle Gimini Cricket, convient parfaitement à son décor naturel: une sorte d'univers onirique à la Lewis Caroll où les casques de réalité virtuelle trainent à coté d'automates de Godzilla. "Je suis un Osoto, un Otaku devenu fou et qui s'est mis à communiquer." Tsuyoshi fait l'effet d'un génie de dessin animé. Ce prodige vous parle tantôt directement, tantôt par écran de mac interposé (il y prépare en bon ex-Otaku, ses conversations à l'avance). Son délire, ultra-cohérent, l'empêche de toucher le sol, il communique en vous fuyant "la tête la première". L'Osoto, cette curieuse métamorphose de l'Otaku, est plutôt rare au Japon. Mais la mutation n'est pas impossible. On trouve pas mal d'Osotos dans le milieu des nouveaux médias, de l'interactivité, où ils peuvent récupérer l'information abstraite accumulée pendant des années dans leur chambre et la transformer en communication. Certaines entreprises sont même friandes d'Otakus "spéciaux": ceux qui se montrent "dociles" sont employés littéralement comme des banques de données, et ceux qui montrent des facultés de communicationn, même délirantes, deviennent souvent de bons créateurs, à la fois précis et audacieux, capables de pervertir, de détourner les technologies ou les produits de l'ère interactive.

Mais une chose effraie encore l'Otaku, même "passé de l'autre côté": le regard. C'est d'ailleurs le sens originel du mot Otaku. Il provient du caractère chinois "maison", couramment utilisé par les Japonais comme la forme la plus protocolaire du "Vous", celle qui interdit même de se regarder dans les yeux. Avec l'expansion du phénomène Otaku, c'est peut-être la plus vieille technologie de communication, le regard, qui entame sa lente disparition.<





>La croyance boudhiste en la RÉINCARNATION est à mettre en parallèle avec le goût du manga pour la TRANSFORMATION.

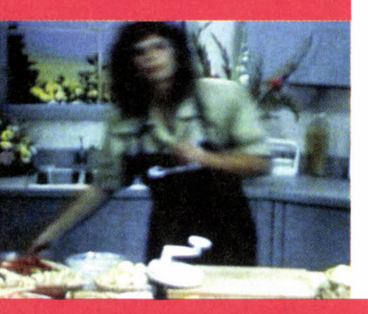


Le zappeur transversal. "Hier soir, y avait rien, j'ai regardé la Une." Combien de fois avez-vous entendu cette scie, sur le zinc matinal ou au bureau? Sans parler des blasés du câble qui vous jouent les Springsteen, ambiance "cinquante-sept canaux et rien à regarder." Pourtant, entre le câble, le satellite, les faisceaux, le télétexte, il existe mille façons de voir autrement, de voir autre chose, bref de feuilleter votre écran comme un livre d'images cathodiques. Petit zapping guidé en compagnie de Jean Bonnefoy avec sa rubrique du zappeur transversal.

20 médias (qui ne sont pas TF1)



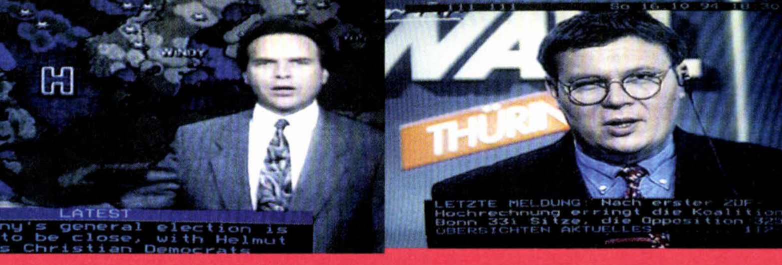
◄ Pub Mexicaine



Vous trouvez que Clémentine Célarié n'a pas tant maigri que ça? C'est que vous n'avez pas vu les terrifiants Teutons qui pachydermisent sur les chaînes allemandes. D'ailleurs, ils se prennent trois Slim-Fast par jour, ces goinfres, un de plus que nous! (Sat-1, RTL). Pendant ce temps-là, sur **Galavision** les Mexicaines en sont encore à maigrir avec des gaines caoutchoutées genre Sudisette: En matière de pub aussi, il y a comme un fossé nord-sud...

Les ïnfos

Prenant exemple sur l'incontournable **CNN**, d'autres chaînes se sont attaquées au créneau. Chacune a sa spécificité: **N-TV** (allemande) passe pendant des heures les cours de la bourse de Francfort sur un déroulant en pied d'écran. C'est moins dansant que **MTV**, certes, mais qui veut danser sur les cours de la bourse de Francfort? **Sky-News** (anglaise) a un penchant tout britannique pour le morbide crapoteux (enlèvements, attentats, scandales politiques et princiers), **LCI** (française) adore les parlottes et en oublie les images, **Euronews** (européenne), faute de moyens, joue les interludes-météo à rallonge avec température dans les diverses capitales. Sinon, de nombreuses chaînes diffusent en incrustation télétexte des flashes en cours de programme. Une pression sur la télécommande et le message apparaît (**CNN**, page 150 ; chaînes allemandes : p.111, les infos politiques, p.222, les infos sportives).



▲



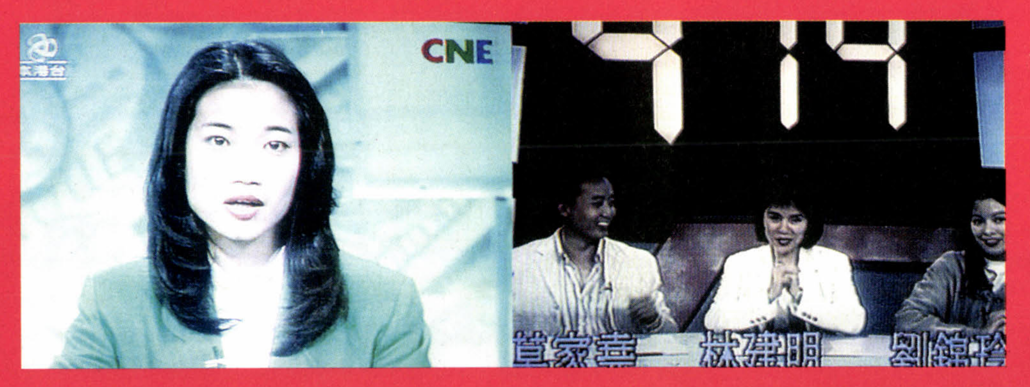
◄ CAC ンポネント

Sont-ils sinistres, les moustachus parleur du nez de 13h18 (Burp), qui débitent du CAC 40 en costume de fibrane sur TF1... sont-ils zappables. Comment? Accédez à la cotation en continu. Une simple pression sur la touche TXT de votre télécommande et les dernières fluctuations des indices ou des monnaies apparaissent en incrustation dans l'image (chaînes du réseau anglais **Sky**, page 102 du télétexte). Mais les vrais initiés feuillettent le télétexte de **CNN** : cours des valeurs, des matières premières, des monnaies sur les principales places boursières de la planète (pages 700 et suivantes). Attention, les indices sont donnés en léger différé. Pour boursicoter sérieux, les pros recourent au service **Intellitext** de Reuters 1000 qui affiche les cours en temps réel et permet d'entrer directement ces infos sur le tableur de votre Mac ou PC.

Les programmes cités sont diffusés sur les satellites suivants: Astra1, Eutelsat2-F1, Telecom 2A/2B, TDF,TV-Sat.

Allo Guy Darbois ?

Il disait la vérité, ils l'ont tué. Guy Darbois est mort. Chez nos voisins, on dialogue avec les présentateurs en leur envoyant des fax (Ray Cokes-Most Wanted, tous les soirs sur **MTV**, Bettina-Night Talk, tous les vendredis sur **Première**).



◂ News nippones

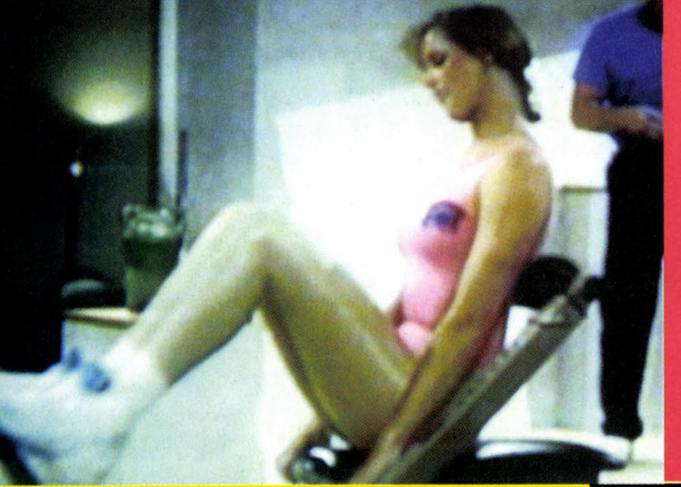
P.P.D.A. vous donne des boutons? Regardez **le J.T. de la NHK** (la chaîne nationale japonaise) retransmis la nuit sur **JSTV**. Toujours poli, le couple de présentateurs nippons s'incline respectueusement pour nous saluer avant d'ouvrir le journal par les deux infos primordiales: les cours du yen et la météo (éventuellement un séisme ou un avis de raz-de-marée). On enchaîne ensuite sur la santé de l'empereur et les dernières magouilles yakuza-gouvernementales. Ensuite, c'est plus dur de suivre même avec les sous-titres et bandeaux qui zèbrent l'écran comme des coups de sabre de samouraï.

Interlude

Mieux que les championnats de saute-moutons d'Arte, il existe une chaîne entièrement consacrée au "papier peint vidéo", l'image au kilomètre: **Landscape Channel** (sur Eutelsat 2-F1, également repris l'été dernier par le réseau câblé de Paris) diffuse en continu des vues de la nature sur fond de musique new age.







◂ Télé-achat

Regardez Pierre Bellemarre faire ses promotions matinales et dites lui adieu. Avec **Quantum-TV** ou **Sell-A-VISION**, vous pouvez passer des nuits entières à vider votre compte en banque pour vous encombrer de gadgets inutiles, conquis que vous serez par la force de persuasion de bateleurs roués: un présentateur nigaud vient vous expliquer qu'il ne sait pas peindre sans en mettre partout, téléphoner sans faire tomber le combiné dans la soupière, laver sa voiture sans attraper de tour de rein, tapisser au crochet sans se piquer et faire des noeuds, voire dormir sans attraper de torticolis, bref le gland complet. Arrive le faire-valoir, un vrai pro épuisant d'enthousiasme et de dextérité qui vous repeint, tranche, coud, astique, cloue, décape, cuisine, tout en téléphonant sans les mains (avec son casque téléphone à velcro), et sans jamais se couper ni en mettre partout. Inconvénient, ces saynètes pleines de brio sont saucissonnées d'écrans publicitaires vantant le même produit en termes identiques. Vous vous rendez alors compte qu'on vous prend vraiment pour un débile et vous ne sautez pas sur votre téléphone pour "composer le numéro en regard du drapeau de votre pays, nos opératrices vous attendent." Votre carte bleue respire.

Achtung confessional

Tous les vendredis soir à minuit, Bettina écoute les confessions, reçoit coups de fil et fax au 0130-85-0137 pour dialoguer en direct, casque micro sur la tête, dans son studio vitré au dernier étage de la chaîne **Premiere** (la version allemande de Canal+). Certains soirs, les thèmes abordés sont quasiment dickiens: "Les aveugles rêvent-ils en couleurs?" "Pourquoi les hommes répugnent-ils à porter des pulls à col roulé?" La nuit est propice à la réflexion philosophique.



◂ La nuit des étoiles

Plutôt que de diffuser une bête mire ou de nous resucer les programmes de l'après-midi, certains ont trouvé le moyen de meubler intelligemment nos insomnies. C'est le cas de la télé bavaroise (**BR3**) qui a racheté plusieurs centaines d'heures de films aux agences spatiales américaine, européenne et russe : Des nuits entières à planer dans l'espace entre Mir et Navette. L'oreiller en orbite.

Perdu de vue

Les grandes prêtresses américaines de la parlotte cathodique débarquent en Europe. Oprah Winfreh, Sally Jessie Raphael (**Sky One**) ou Rolonda Watts (**SuperChannel**). Les sujets abordés oscillent entre le sexe, l'inceste, le sexe, la santé, le sexe, la famille, le sexe, la criminalité, le sexe, l'éducation, ainsi que l'abus du sexe à la télé.

Coucou c'est d'autres

Les hommes aussi adorent parler, mais plutôt avec des invités, quitte à faire les gugusses pour réveiller Élodie Mat. Bref, le style "Nulle part ailleurs": Les maîtres en sont Phil Donohue (**NBC**), David Letterman (**CBS**, repris sur les chaînes allemandes), et le beau Gottschalk sur **RTL Télévision**.

Grilles de programmes ▶

Fini l'hebdomadaire télé jamais à jour et bourré de blabla inutile: une pression sur la télécommande et vous avez l'intitulé de l'émission en cours, son résumé, l'annonce du programme suivant, le programme de la semaine, voire les programmes des chaînes concurrentes. Tout ça grâce au télétexte.



▼ Star Trek

La série culte américaine poursuit hardiment sa conquête de nouveaux créneaux télévisés (Next Generation, Deep Space Nine, Star Trek Voyager). Les Trekkies français qui n'ont eu droit qu'à la première série (en dose homéopathique sur TF1 en 82, en vrac sur la 5 en 86, ou en rebuts de poubelle mal doublés sur Canal Jimmy en 93-94) peuvent se consoler avec la V.O. (en Dolby surround) sur **Sky One** (mais il faut l'abonnement Vidéocrypt). Faute de mieux, et pour les germanophones, Sat-1 diffuse les trois séries. Doublage excellent, copies impeccables, son stéréo (avec résumé de l'épisode sur télétexte). Enfin, pour les allumés graves, **Sky** et **CNN** consacrent des pages de télétexte aux dernières nouvelles de l'Enterprise et de son équipage.





Mieux que Derrick

Si les Français adorent les flics allemands (Derrick et Schimanski — au fait, Tatort, en allemand, ça veut dire « lieu du crime »), sur la ZDF, l'Audimat explose avec Der Kommissär Moulin. Vive l'Europe.

World Music TV

Des intégrales d'opéra sur **3-SAT** ou **ARTE** aux clips de death metal sur **MTV** (Headbangers' Ball, le dimanche soir), en passant par les concerts de jazz (Ohne Filter sur **SW3**), les classiques du rock (**BR3**, **MDR**, **WDR**) ou les flonflons bavarois (**ZDF**), le choix est vaste. Mais pour l'exotisme, rien ne vaut les clips indiens sur **TV-ASIA**: des superproductions à rallonge, ambiance disco-gominée, décor péplum et fusion musicale : synthés et sitars, boîte à rythme et tablas. Tuyau pour les fans de Goldman et Souchon: sur **TDF**, **MCM** diffuse en stéréo et en 16/9e pour les abonnés étrangers (en fait les réseaux câbles hors de France). Mais il y a des tranches en clair.



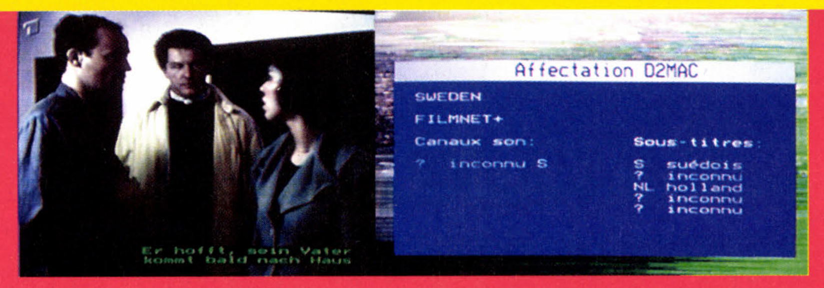
Télétexte story

COMME SOUVENT en matière de technologie, les Français partent les premiers, puis ils se posent en donneurs de leçon et ne voient pas qu'ils se font doubler par leurs petits camarades. C'est ainsi que l'histoire du **Secam** et du Minitel s'est reproduite avec le télétexte **Antiope** qui naît à la fin des années 70. Puisque sur les 625 lignes de l'image télé, un certain nombre sont inutilisées, les ingénieurs des Télécoms se sont dit qu'on pourrait les récupérer pour transmettre des informations. Ainsi naît **Antiope**, poétique acronyme pour Acquisition Numérique de Texte et d'Informations Organisées en Pages d'Écriture. Bref, le Minitel dans la télé. Thomson fabrique le matériel, TDF mobilise un de ses canaux VHF inutilisés, on mixe les infos aux programmes d'Antenne 2...

Las, la commercialisation du système est calamiteuse: les décodeurs sont trop chers, la promotion est uniquement axée sur des services à accès limité (abonnement pour obtenir des infos politiques, boursières, météo...) ou à public restreint (sous-titrage pour les sourds et malentandants). Il faut dire que dans le même temps, France Télécom cherche à promouvoir le kiosque Minitel, qui semble à terme une vache à lait plus juteuse. Entre-temps, les Anglais et les Allemands ont mis au point, perfectionné et diffusé des systèmes analogues, **Fastext** et **TOP**, compatibles entre eux mais pas avec notre **Antiope**

Tuyaux Inutile de rechercher des renseignements techniques ou les grilles de programmes dans les journaux TV habituels qui ne connaissent que les 6 chaînes hertziennes, les réseaux câblés et Canal-satellite. En revanche, deux mensuels donnent conseils techniques et juridiques, bancs d'essai, infos et programmes d'une cinquantaine de chaînes européennes: **Télé Satellite** et **Satellite-TV**. Ajoutons un journal pour les professionnels, **Satellite Infos**.

Matos La majorité des téléviseurs à partir de 55cm d'écran sont équipés du télétexte. Certains magnétoscopes ou démodulateurs satellites également. Mais on peut toujours s'équiper d'un boîtier indépendant relié par péritel au téléviseur (les prix varient de 700 à 3000 F selon les possibilités: nombre de pages mémorisées, programmation, sortie imprimante ou enregistrement).



◀ V.O./V.F.

Éducatif: regarder Arte diffusé en D2-Mac par le satellite TDF. En jouant avec la télécommande, on peut panacher entre langue d'origine, doublages et/ou sous-titrages français/allemand. Rigolo: regarder Alain Delon ou De Funès sur **TNT** en choisissant le doublage anglais et le sous-titrage finlandais... Dépaysant: "Y a rien à voir pantoute à tévé c'soir. Mes vieux! J'serais aussi bien d'aller prendre une marche." Regardez les Pierrafeu sur **Cartoon Network** et vous vous retrouvez à Saint-Granite avec Fred et Délima Caillou, Arthur et Bertha Laroche. La piste son en français est en effet celle de la version québecoise. Comparatif: De l'importance du doublage pour le succès d'une série importée (songeons à Starsky and Hutch). Plan gai: Les Simpson version française (sur Canal+ ou France3). Homer, Marge, Bart et Lisa sont encore mieux que leurs originaux (diffusés sur **Sky One**). Plan triste : Les Simpson version allemande (**ZDF**, **Pro7**). Avec sa voix de cadre supérieur, on s'attend à entendre Homer disserter sur Heidegger ou le cours du D-mark.

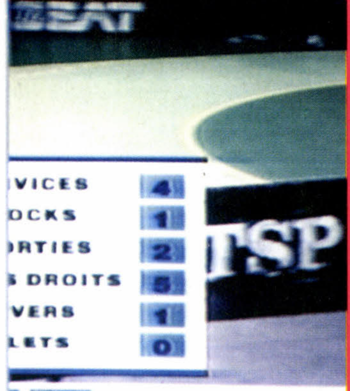
Météo des alpages

Encore plus minimalistes, certaines chaînes germaniques (**BR3**, **3SAT**) diffusent en ouverture de programme de lents panoramiques pris des sommets des alpes suisses ou bavaroises. Très reposant, sourtout par temps de brouillard.

Musak

Naguère encore, boutiques et grandes surfaces diffusaient leurs fonds sonores avec des cassettes (voire d'antiques cartouches "Stereo-8") fournies par abonnement mensuel auprès d'entreprises spécialisées. Il leur suffit désormais de braquer une antenne sur Telecom 2B pour capter ces programmes de musique au kilomètre. Captez-les, vous aussi. **Unico** et **Fréquence Mousquetaire** sont diffusés en simultané sur le canal de M6: Le caddie d'Intermarché roule dans le salon.





◀ La raison d'être de la télé: l'audimat

Vibrez comme les pros du petit écran! Les sondages sont-ils bons? Le télétexte vous le dit: Sur France2, avec les résultats d'audience des trois derniers jours sur les 6 chaînes nationales (page 440 à 442). Sur **Pro7**, **RTL** et **Sat-1** (pages 380 et suivantes), vous aurez les indices détaillés de toutes les chaînes diffusées en Allemagne, par émission, par créneau horaire et par tranche d'âge! Curiosité sur France3, le télétexte qui ne sert que pour le sous-titrage diffuse également le conducteur de la semaine, destiné aux diffuseurs et au CSA: jour par jour, à la seconde près, on a le détail du programme. Éloquent: une bonne partie du temps d'antenne est saucissonnée d'écrans publicitaires, bandes-annonces, teasers, next, rendez-vous, clips et diapos d'ouverture, de lancement, de fermeture... On s'en doutait, mais ça fait drôle de le voir écrit noir sur blanc.

Secam-national. Rapidement, c'est cette norme européenne **Ceefax** qui s'impose. Elle est est même utilisée pour le sous-titrage multilingue des laserdiscs (en particulier les livrets d'opéra). Pendant que le **Ceefax** triomphe, un petit village d'irréductibles résiste... air connu. La question sera définitivement réglée le 1er janvier 95, avec l'abandon du système **Antiope** — jusqu'ici, France 2 était la seule chaîne à poursuivre la diffusion simultanée selon les deux codages. Désormais, le même système de diffusion télétexte est utilisé en Europe pour le PAL ou le **Secam.** La norme D2-MAC incorpore d'origine le télétexte, mais la gestion de l'accès est similaire pour l'utilisateur. Pour une fois, l'Europe est en avance. Aux États-Unis et au Japon, la norme définie par le National Captioning Institute se consacre surtout au sous-titrage (qu'on retrouve sur les vidéos en NTSC sur cassettes ou laserdiscs) et les services télétextes sont bien moins développés. Mais l'explosion des bouquets numériques diffusés par câble et satellite (avec parfois jusqu'à 500 chaînes disponibles) va changer la donne: l'interactivité (télé-achat, télé à la séance, navigation dans les programmes) rend obligatoire le dialogue sur écran.



Matos La réception télé par satellite n'a rien de coûteux: C'était vrai il y a cinq ans mais aujourd'hui, on trouve des kits d'installation complets (démodulateur, parabole, tête de réception, fixation, prises et câbles) à partir de 1500F. Compter 3000F pour recevoir 2 satellites en simultané, 6000 pour une antenne orientable motorisée avec son positionneur; on atteint les 10000 quand ont veut la totale (D2-MAC, Dolby Pro-Logic, décodeur Vidéocrypt ou Eurocrypt à lecteur de carte incorporé, télétexte...). Pour les adeptes du camping hi-tech, on trouve aux alentours de 2000F des ensembles portatifs miniaturisés alimentables en 12v (l'antenne, pliante, fait 35 cm). Et contrairement au câble, si l'on se contente des chaînes diffusées en clair, il n'y a pas d'abonnement mensuel à régler.

"L'explosion des bouquets numériques diffusés par câble et satellite (avec parfois jusqu'à 500 chaînes disponibles) va changer la donne: l'interactivité (télé-achat, télé à la séance, navigation dans les programmes) rend obligatoire le dialogue sur écran."

Satellite: s'équiper vite fait

Le matériel

Une antenne orientée vers le satellite, pour concentrer les ondes (en général une parabole en acier, alu ou plastique – entre 300 et 600 francs selon le diamètre – mais ce peut être un "cornet" (antenne REVOX ou MULTIMO 1200 francs) ou une antenne plate (TECHNISAT 1200 francs), quand des considérations d'encombrement ou d'esthétique l'exigent).

Une tête de réception appelée convertisseur, adaptée à la bande de fréquence du satellite choisi (ASTRA-EUTELSAT: 11 GHz; TELECOM: 12 GHz; TDF/TVSAT: 12,5 GHz). Comme son nom l'indique, elle amplifie et surtout décale en fréquence les micro-ondes reçues pour leur permettre d'être transmises, via un **câble coaxial** jusqu'au...

Démodulateur. Relié par un cordon péritel au téléviseur et éventuellement au magnétoscope, c'est l'équivalent du **tuner** de votre télé: c'est sur le démodulateur que l'on règle les divers paramètres de réglage et de sélection des chaînes reçues.



En général, le plus simple pour débuter est d'acheter directement un **kit satellite** comprenant tous les éléments cités ci-dessus (y compris les prises et une dizaine de mètres de cable coaxil).
Les prix débutent aux alentours de 1100 francs pour un modèle de base: réception d'un seul satellite en PAL ou SECAM (**Astra** ou **Télecom**), et peuvent dépasser les 10000 francs (réception multisatellite, D2-MAC, décrypteur incorporé, **positionneur** permettant de télécommander une antenne motorisée).

Quelques exemples

• Configuration mini, réception d'un satellite, appareils préréglés: Antenne parabolique 60 cms + démodulateur NOKIA 800 ou GRUNDIG STR 311.

• 2 satellites, programmation jusqu'à 200 chaînes:
2 antennes 80 cms (ou antenne double-tête) + démodulateur PACE 906 ou NOKIA 1700.

• Réception D2-MAC (et 16/9e avec téléviseur approprié):
Antenne plate 47 cms + démodulateur EURODEC ES3.

• Réception multisatellite (plusieurs antennes ou antenne motorisée):
démodulateur NOKIA SAT2202 (D2-MAC), PACE MSS1000 (avec Décodeur Dolby ProLogic incorporé), CAMUNDOSAT CMX9520, PHILIPS STU 560...

• Pour les fanas de techno (programmations multiples par carte à puce, possibilité de mémoriser plusieurs centaines de satellites): CHAPARAL MONTEREY 40 ou MC115...

• Pour les campeurs ou ceux qui sont limités en place, il existe plusieurs kits transportables fonctionnant sur batterie (à partir de 1400 francs), chez AMSTRAD ou VORTEC (kit "Traveller"), avec mini-antenne à pied ventouse et sacoche de transport.

• Enfin, pour les réfractaires au câblage, plusieurs constructeurs fournissent des téléviseurs déjà équipés d'un démodulateur satellite (THOMSON, NOKIA, PIONEER, PHILIPS, GRUNDIG,...) ou que l'on peut équiper ultérieurement par insertion d'une carte. Le top en la matière étant la marque allemande LOEWE avec ses télévisuers à chassis numérique modulaires conçus comme des ordinateurs (LOEWE CONCEPT PLUS 1700): carte sat, carte télétexte, incrustation d'image, double tuner, carte stéréo nicam, carte d'acquisition vidéo et pilotage par PC... Le tout avec écran 16/9e et réception multinormes (PAL, SECAM, D2-MAC, NTSC).<

Le site Si l'on habite à la campagne ou en banlieue, pas de problème. On peut installer l'antenne dans son jardin: inutile de la monter sur le toit, le satellite sera toujours à 36000 kilomètres au-dessus de votre tête...). En ville, c'est plus délicat: il faut demander au syndic pour l'installer sur le toit de l'immeuble si l'on n'a pas de fenêtre ou de balcon orienté vers le sud... Car, évidemment, tous les satellites de télécommunication étant en orbite géostationnaire (à l'aplomb de l'équateur), c'est entre le sud-est et le sud ouest qu'il faut orienter son antenne, avec une élèvation correspondant à la position dudit satellite et à la latitude du lieu (revues spécialisées et notices d'installation du matériel fournissent cartes et tableaux pour faciliter l'installation).

le digi flouze

La plus grande fiction du 21ème siècle s'imprimera sur papier mais se gérera par écran. Bienvenue dans l'univers de l'argent fluide.

par Pascal Forneri

cyber-cash

>AU DÉBUT des années 90, l'artiste américain J.S.G. Boggs crée sa propre monnaie, dessinant billet par billet l'équivalent de plus de $500.000 en Mark, Lires, Livres, Dollars, Francs, etc... Il les dépense tous les jours pour vivre. Son argument pour les refiler: mon billet est unique, alors qu'un vrai existe par millions identiques. Lequel a le plus de valeur? A vous de choisir... Harassé par le Trésor Public américain, mis en prison en Angleterre, il est forcé de mettre en veilleuse ses activités, stoppé dans son étude géniale de l'échange et de la société. Boggs: "L'acceptation du système monétaire est le seul contrat social véritablement reconnu par tous." Vrai. Mais pas encore chez les cyber-citoyens... Pourtant, voilà un gars qui a de la dimension: sa Netiquette, son langage, son adresse (e-mail), il voyage instantanément par les lignes de téléphone, brille par son verbe dans des salons virtuels... mais s'il voulait glisser une pièce à la fille du vestiaire, il ne le pourrait pas. Le Cyber-Citoyen n'a pas sa propre monnaie: il doit "emprunter" au réel ses chèques, ses billets, ses cartes Visa. " L'acceptation du système monétaire est le seul contrat social reconnu par tous"... la mutation complète vers l'espace digital passe donc par la réalisation de son propre système de monnaie. Imaginez une communauté virtuelle de près de 30 millions d'âmes, dont le succès pousse vers la consommation online, sans cesse à la recherche d'une immersion plus totale dans le Net, mais qui ne peut pas acheter et vendre, stoppée par des débats d'éthique – le Net est par définition non-commercial – ou une technologie encore insuffisante pour que la circulation de valeurs monétaires se fasse en toute sécurité. La transformation d'Internet depuis une énorme communauté virtuelle vers une économie virtuelle est la grande double question du moment: premièrement, le Cyber-Citoyen est pratique, il veut acheter et vendre au clic de la souris; deuxièmement, le Cyber-Cash (ou e-monnaie, e-cash) peut changer la donne économique en offrant à ses acteurs l'opportunité de devenir une "ego-entreprise", vent de fraîcheur à l'heure où l'économie est à court d'idées de croissance. L'incontournable Bill Gates, la grenouille météo des grands mouvements de l'informatique, vient de dépenser $1.6 milliards pour acheter Intuit, la compagnie américaine qui possède le logiciel permettant aux particuliers de se connecter avec leur banque. "Le défi économique de cette fin de siècle est de s'attacher à l'un des plus grand nouveau marché: la convergence de l'argent, du commerce et des ordinateurs", précise la grenouille. L'e-cash est en route: ami cybernaute, ton portefeuille est la nouvelle frontière.

>L'ARGENT ÉLECTRONIQUE n'a rien de totalement nouveau: des gazillions de dollars circulent tous les jours sous forme digitale, simples numéros, sommes bondissant de colonne débit en colonne crédit sans jamais prendre la forme physique d'un billet de banque. La différence avec l'e-cash est que celui-ci remplaçerait définitivement l'argent palpable.

L'avancée vers l'avènement de l'argent digital est inévitable. Si la progression du succès d'Internet continue sur sa lançée actuelle, l'e-cash deviendra une nécessité absolue car le système classique de paiement est un frein aux avantages du commerce sur le Net. Sans la rapidité de transaction, les boutiques du Net ne sont que des catalogues sur écran. Aucun intérêt. Le "Net Commerce" nécessite rapidité, sécurité, échange de devises. L'argent classique est vieux, dangereux car falsifiable, difficile à conserver, volable. L'argent coûte cher à imprimer. Il est lent et couteux à faire circuler. Il faut donc jeter l'argent par la fenêtre et redéfinir.

digicash

e-cash

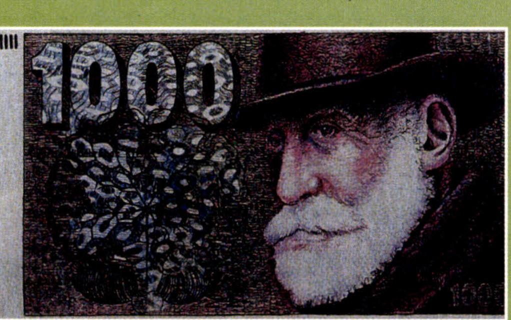
> "Le défi économique de cette fin de siècle est de s'attacher à l'un des plus grand nouveau marché: la convergence de l'argent, du commerce et des ordinateurs." Bill Gates.

L'e-cash, ce serait quoi? Le kopek digital se présenterait sous la forme d'unités d'e-cash stockées sur la puce d'une "smart card" ou "carte intelligente", unités transferées depuis un porte-feuille électronique, plus gros, lui-même connecté à la banque. Pour payer, il suffirait de glisser sa carte dans le portefeuille électronique de l'autre, la vérification de bon crédit se faisant automatiquement, suivi par le transfert d'argent. Pour les paiements online, même système, les unités d'e-cash encryptées se transfèrent en un clin d'oeil entre deux stations. Finis les billets. Grâce à cette technique, on peut aisément imaginer des transferts directs de paye depuis l'employeur à l'employé, la disparition des guichets de banque, des distributeurs, laissant place alors un simple échange à deux parties où les services bancaires n'ont plus de raison d'être. On comprend pourquoi les banques ne raffolent pas de l'idée de l'e-cash...

Avec la disparition des services, on arrive à imaginer que le rôle des banques pourrait devenir pratiquement nul. Soit, mais il faudra toujours par contre que les unités des "cartes intelligentes" soient garanties par une contrepartie légale, c'est-à-dire dans les coffres ou livres de comptes des banques. Puis un organisme de contrôle devra se charger de vérifier que les unités d'e-cash ne circulent pas deux fois... Quoi que ces deux aspects puissent éventuellement tomber dans le domaine d'action d'une banque centrale. Et le prêt, les crédits? Là, ça ne marche plus car l'e-cash c'est du liquide, donc pas de spéculation. Et les transactions dans le village global, ça signifie des taux de change, des transferts de devises?... On se rend très rapidement compte qu'un système double avec de l'argent réel et de l'argent digital ne pourrait pas cohabiter car l'économie monétaire ne peut pas fonctionner sur deux modes en même temps. L'e-monnaie demande une avançée totale vers l'electronique avec un système de crédit virtuel, de monnaie unique pour répondre aux échanges sans frontières: c'est l'avènement du cyber-dollar.

La raison de l'excitation pour l'e-cash est

net commerce



Billet suisse peint par l'artiste J.S.G. Boggs.



Billet japonais peint par l'artiste J.S.G. Boggs.

e-monnaie

smart card

que Net est dès aujourd'hui un énorme réservoir à commerce. Potentiellement le plus grand marché imaginable. Casbah dont la cartographie des allées est perpétuellement en évolution. On peut dès maintenant faire du shopping classique dans des "centres commerciaux cyber" (cybermalls), acheter des fleurs, un ordinateur – choisi à partir d'une photo, un texte, sur le WWW – quoique le véritable plaisir réside à trouver des produits très pointus et particuliers, excès typiquement Nettesque, comme le dictionnaire du langage extra-terrestre Schwa ou le fusil Burp Gun qui tire des balles de ping-pong. Et on fait des affaires, je te dis pas.

>ALORS, qu'est-ce-qu'on attend? Deux problèmes majeurs s'opposent à la flambée de consommation sur le Net. Premièrement, la Netiquette veut que le réseau reste non-commercial, fidèle à sa charte éthique d'origine. Noble idée, mais objectivement, le succès pousse irrémédiablement le Net vers le commerce. Bill Gates s'est déjà attaqué au tabou en déclarant qu'il allait financer son serveur commercial *Marvel* non pas avec des abonnements mais avec de la publicité online. Hérésie. Mais quel que soit le débat, il gagnera la partie car il a la rationalité économique de son côté: à terme, le Net sera donc commercial. Deuxième problème: à l'heure qu'il est, les transactions monétaires online ne sont pas sûres. Balancer son numéro de Visa sur le Net est un appel à se le faire kidnapper par un "hacker." Dans l'hypothèse de l'existence de l'e-cash, véritable monnaie virtuelle circulant d'un terminal à l'autre, sans protection efficace, on peut craindre la multiplication des unités e-cash, opération aussi facile que d'effectuer un "copier-coller."

C'est là que la cryptographie devient l'élément clé de la viabilité de l'e-cash. Et David Chaum, patron de la compagnie hollandaise *DigiCash* est le pape de l'encryptage de l'argent digital. L'homme de la situation. La technologie cryptographique permet de "cacher" le numéro d'identification d'une unité e-cash (équivalent du numéro de billet) pour que celui-ci ne soit pas reproductible. Tel le sphinx, Chaum est assis sur le brevet de son système très convoité car garantissant que le code d'encryptage est inviolable. Il veut que son procédé soit universel ou ne soit pas: pas pour raison d'agent, prétend-il, mais parce que l'encryptage est la garantie contre la surveillance informatique. Chaum est le plus fervent défenseur de l'échange anonyme. Le point est important car si le système de traçage de l'e-cash n'est pas hermétique, cela signifiera que l'organisme de contrôle des transactions sera en position d'obtenir un historique détaillé de chacun de vos achats, ces informations permettant de créer sur vous une base de données si précise qu'elle émouvrait Big Brother. Imaginez le fisc, la police, l'Etat au courant de vos moindres faits et gestes, détectives invisibles collés à votre ombre électronique. Chaum estime que l'on est à un point éthique charnière où l'on peut encore choisir si l'âge digital nous amènera la liberté - somme toute une des vraies raison d'engouement pour le Net – ou plutôt la super-surveillance. Crypter les échanges d'e-cash est donc une question de sécurité à tous les niveaux.

L'anonymat dans le paiement, c'est l'argent liquide. Voilà pourquoi l'e-cash est intéressant.

Pour l'instant, les gouvernements semblent peu intéressés par la question de l'e-cash – pas plus que les banques qui voient peut-être une menace dans cette monnaie qui circulerait d'une "carte intelligente" à l'autre – et ce sont donc des entrepreneurs visionnaires indépendants qui défrichent le terrain. En dehors de Chaum et DigiCash qui expérimentent des transactions digitales avec quelques dizaines de compagnie (dont Encyclopedia Universalis), il existe aujourd'hui plusieurs systèmes en test limité. Une première technique est celle employée par la *First Virtual Holdings*, pionnière des banques électroniques. Première condition, acheteurs et vendeurs doivent avoir un compte dans cet établissement. A chaque demande de transaction, la banque est consultée et, si tout est conforme, elle confirme le crédit et fait transiter l'e-cash d'un compte à l'autre. Protection efficace mais procédure laborieuse et lente. *CyberCash*, autre compagnie américaine et branche de Vérifone spécialisée dans la vérification de crédit par téléphone, va plus loin dans l'idée de l'argent virtuel. Elle crédite des cartes de débit à mémoire depuis votre compte dans l'établissement. Lors d'une transaction sur le Net, l'e-cash passe d'une puce à l'autre. La sécurité reste le problème: cet e-cash peut être cloné. Chaum, Chaum, Chaum...

cyber-dollar

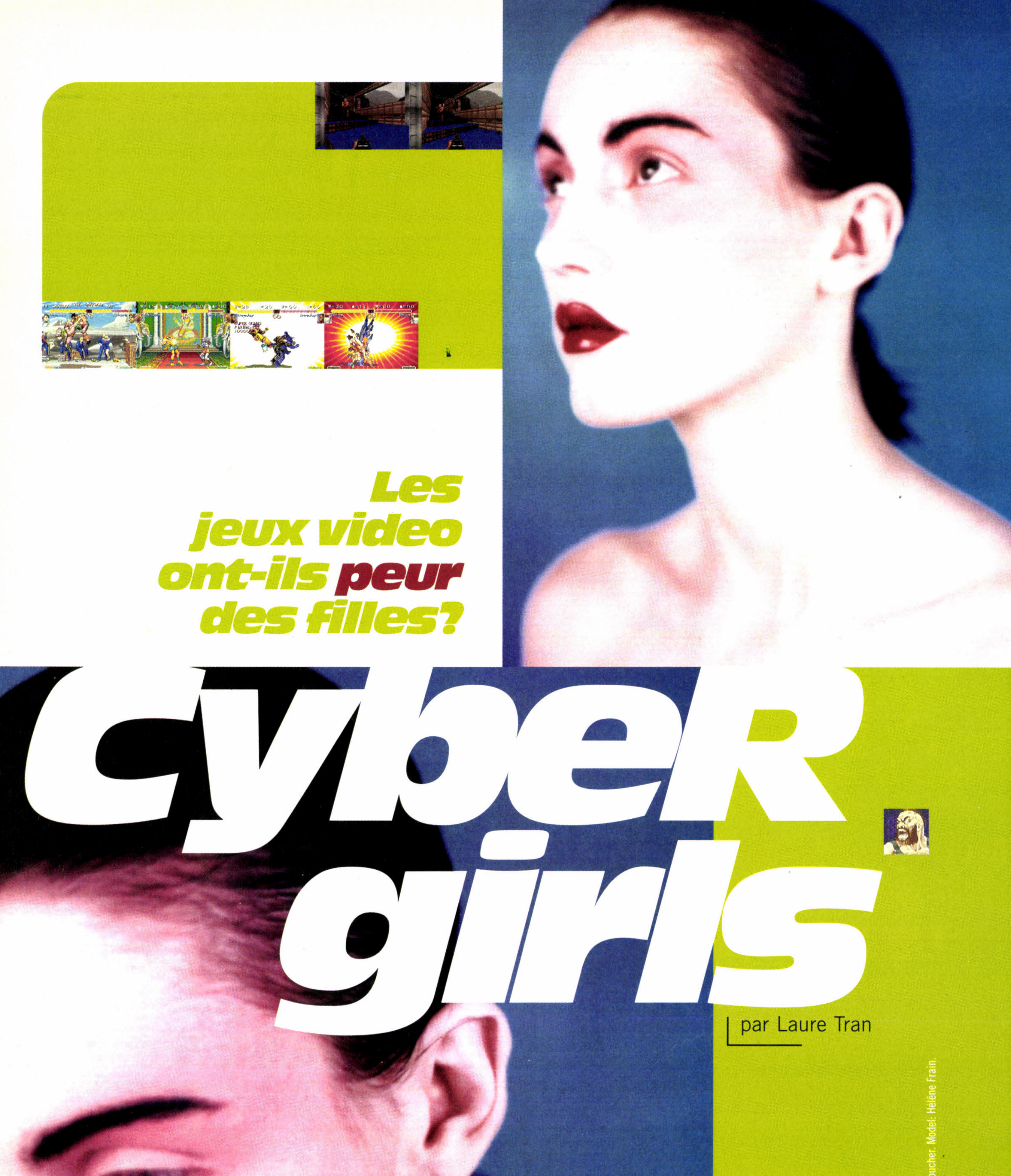
> Tout comme il a fallu du temps pour que la carte de crédit soit acceptée par le plus grand nombre, l'e-cash, argent conceptuel, peut faire peur aux gens qui aiment toucher ce qu'ils possèdent.

cybermalls

>ON PEUT IMAGINER les conséquences énormes que l'e-monnaie pourrait avoir sur le mode de fonctionnement des agents économiques. Une transaction signifiant juste un acheteur et un vendeur, tout un chacun pourra ouvrir boutique. Chaque individu pourra potentiellement vendre et acheter car il sera une entité économique autonome: pas besoin d'approbation de crédit, de boutique, de patron. Tout pourra se vendre et chaque personne valorisera son savoir faire et ses connaissances en les étalant dans une vitrine virtuelle sur le Net. Le cyber pourrait bien créer un capitalisme populaire, proposant une nouvelle donne. A l'heure où les vieux systèmes ne marchent plus, l'économie cyber présente au moins l'intérêt d'être une route vierge et explorable.

La potentielle existence de l'e-cash fait se poser des questions fondamentales sur la valeur et la nature de l'argent – ce qui plairait à Boggs. L'e-cash n'a pas de valeur intrinsèque car il n'a pas d'existence physique. La thésaurisation, réflexe naturel, réflexe bas de laine, devient impossible. En cas de crise, on aime savoir que nos deniers sont sous l'oreiller. L'e-cash, ça ne sonne pas, ça ne trébuche pas... Tout comme il a fallu du temps pour que la carte de crédit soit acceptée par le plus grand nombre, l'e-cash, argent conceptuel, peut faire peur aux gens qui aiment toucher ce qu'ils possèdent. Où serait localisé l'argent puisqu'Internet est partout et nulle part? Point qui n'est pas capital pour vous ou moi, mais excessivement stressant pour un inspecteur des impôts. Où taxer? Quelle est la devise? Stress en perspective...

Une fois de plus, on voit que l'avènement de la communication digitale n'est pas nécessairement coercitif mais peut être une ouverture vers plus de liberté individuelle. En considérant que l'avènement de la monnaie digitale est irrémédiable, et compte tenu du caractère scrutateur des techniques employées, la question de la protection de la vie privée s'y attache automatiquement. "Le choix ne pourra être fait qu'une fois" précise David Chaum. D'un côté, mettre les pieds dans un espace cyber avec un système économique qui traque toutes les transactions peut devenir une avançée fatale vers l'ultra-surveillance. Il suffit déjà aujourd'hui de regarder la masse de données que l'Etat possède sur nos vies grâce à l'informatisation. Mais d'un autre côté, sécuriser la séparation entre les individus et les organisations grâce aux transactions anonymes peut permettre de profiter au maximum des possibilités de liberté individuelle qu'offre l'espace cyber – ainsi que la création d'une nouvelle économie globale aux possibilités aussi excitantes qu'elles sont vierges. Le credo cyber sera quelque chose comme ceci: avant de partir voyager vers la frontière digitale, prenez la carte d'e-cash – ne partez pas de chez vous sans elle...<



Les jeux video ont-ils peur des filles?

Cyber girls

par Laure Tran

Photo: Nicolas Foucher. Model: Hélène Frain.

>"Face à un écran, JE SENS MES FORCES SE DÉMULTIPLIER, mon esprit se détacher de mon corps et mes cellules s'agiter dans tous les sens! L'excitation procurée par les jeux vidéo est à la fois très physique; les battements de mon coeur s'accelèrent, j'ai soif (mais impossible de me lever de mon siège pour aller boire), je n'ai plus sommeil mais elle est aussi très cérébrale... J'ai l'impression qu'il se passe de nouvelles choses dans mon cerveau, que des éléments inconnus se mettent en marche...! Ce qui se passe dans mon esprit pendant que je joue est très particulier, j'imagine qu'on peut faire la comparaison avec une drogue, ou avec le sexe...! C'est clair qu'après quelques nuits blanches à jouer ou à me promener sur le Net, je peux être dans un état second". Iliana, 26 ans, n'a pourtant rien d'une pâle créature que la cyber-drogue et l'abus de jeux auraient rendu famélique. Rose (pour les joues) et verte (pour la robe) elle est une réponse claire et vivante à la question: "le cyberespace fait-il peur aux femmes ?" Iliana dirait plutôt qu'il est le lieu idéal pour mettre définitivement fin à la "Sex War" et où réinventer l'équité originelle. Celui où faire enfin abstraction de nos hormones respectives pour *fusionner dans l'interactivité la plus débridée en un nouveau et intriguant magma de cellules très sexy.*

>PARMI LES LIEUX COMMUNS USUELS, il est celui que les hommes seraient "naturellement" poussés vers le online alors que la femme serait inapte à s'y interesser spontanément (cf la voiture, la chasse à courre, le rock, dans lequel la revanche est prise, etc) Culturellement et commercialement, indéniable: c'est le monde masculin qui est la cible de départ et qu'on pousse pour l'instant à la consommation à grand renfort de symboles phalliques et primaires. Mais pour ce qui est d'un prétendu non-intêret "biologique" féminin pour les réseaux informatiques ou les jeux vidéos, il faudrait réviser prestement cet à priori d'un autre âge.

>INUTILE POUR AUTANT DE NIER QUE LE SEXE des gens influe sur les attirances virtuelles, sur les goûts esthétiques et l'intêret porté à tel ou tel jeu. *L'Interval Research Corporation*, un institut de recherche privé de Palo Alto, travaille sur le thème des filles et de la technologie et a conclu qu'il existait des vraies différences entre filles et garçons, (!) par exemple en matière de navigation dans les jeux. Les hommes appliqueraient la méthode intuitive "dead-reckoning" alors que les femmes feraient appel à un certain nombre de points d'orientation. Une raison assez valable pour expliquer certaines préférences mais pas vraiment suffisante

APRÈS S'ÊTRE PROMENÉ UN MOMENT DANS LE CYBERSPACE , LE MÂLE INTOXIQUÉ DE TESTOSTERONE ET DE MORTAL KOMBAT SENT SURGIR EN LUI UN DOULOUREUX QUESTIONNEMENT:
-"OÙ SONT LES FiiiiLLES?!?"



FringeWare: un cyberzine de filles énervées.

Après la publication dans le magazine "Newsweek" d'un article aux conclusions assez simplistes sur les supposées différences d'approche des ordinateurs par les hommes et les femmes, un vent de révolte d'un nouveau genre de féminisme, intellectuel et sauvage, s'est levé sur l'Internet. Une dizaine de services destinés uniquement aux femmes naissent chaque jour sur le Net. La *Riot girls Mailing list* par exemple, fondée par les membres du groupe de rock féminin du même nom, sur laquelle on peut aborder tous les sujets à condition d'être une femme. *Fringeware Review* est un fanzine noiraud mal imprimé mais assez excitant (dans le sens de "ce qui fait produire des neurones à l'être humain"), prônant le "néotribalisme dans le Village Global", et qui défend les valeurs résolument alternatives de l'Internet. Enervées, les filles qui y ont balancé leurs reflexions sur le machisme réel et virtuel ambiant. "Je déteste avoir à répondre à ceux qui pensent que parce que je suis une femme, je ne suis pas à l'aise avec la technologie et les ordinateurs, le online, le Net." "Le cyberspace est une opportunité merveilleuse pour les femmes: personne ne vous crie dessus, ne vous interrompt en sortant de la pièce ou en changeant de conversation sans aucun motif. L'Internet n'est pas un plateau de télé sur lequel les hommes se permettent de couper la parole aux femmes (...) Ici vos mots sont justes, à la place qu'ils méritent et je pense et qu'ils retrouvent le respect et le pouvoir dont ils sont porteurs." Ces morceaux de conversations ont été extraits par Fringeware des heures de débats furieux qui ont suivi la parution de l'article de Newsweek. Mais plus qu'un débat féminisant ronflant, transparaît une sincère volonté des cybergirls que S'ARRETE le vieux débat débile concernant l'égalité des hommes et des femmes. On peut lire dans Fringeware des articles sur le "bondage dans le monde virtuel", sur les "Cyberlove story", "les secrets des snoop-surfeurs", etc.
Pas grand chose à voir avec Jeune et Jolie quoi...

pour calmer les cybergirls qui en ont (voir encadré FringeWare).

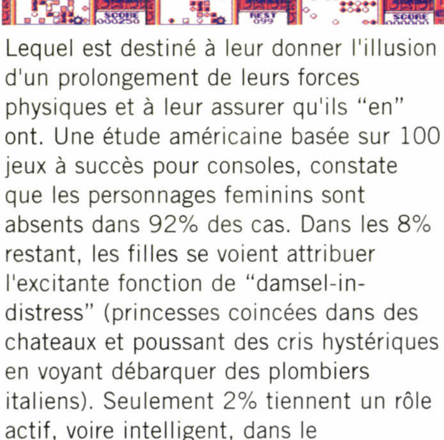
>EN FRANCE les consoles, PC ou Mac sont achetés à 85% par le mâle de la tanière, (exception faite pour la Game Boy dont 40% des acheteurs sont des femmes) mais rien n'empêche la femelle humaine de tripoter la souris et les boutons. Pourtant, si nous ouvrons grands nos yeux rougis par les écrans: il est clair que le monde des jeux vidéos est, pour l'instant, squattés par des hommes créant de façon despotique de l'amusement typiquement masculin. Lequel est destiné à leur donner l'illusion d'un prolongement de leurs forces physiques et à leur assurer qu'ils "en" ont. Une étude américaine basée sur 100 jeux à succès pour consoles, constate que les personnages feminins sont absents dans 92% des cas. Dans les 8% restant, les filles se voient attribuer l'excitante fonction de "damsel-in-distress" (princesses coincées dans des chateaux et poussant des cris hystériques en voyant débarquer des plombiers italiens). Seulement 2% tiennent un rôle actif, voire intelligent, dans le déroulement du jeu. Dans ce cas, pas étonnant que l'empathie et l'identification remarqués chez les (jeunes) amateurs de jeux soient quelque peu réduits chez les cybergirls. Mais les éminents observateurs sociologues se trompent quelque peu en affirmant que les filles préfèrent les jeux d'aventure, de stratégie ou de plateau aux "beat them up" et autre jeux d'arcade. Plus facile et confortable de faire cette classification, mais cérébralement et physiquement, il n'y a aucune raison pour que les jeux de combat ne génèrent pas la même excitation et le même défoulement aux deux sexes. Parlons plutot d'un possible "blocage" culturel ou psychologique (quelle jolie fille intelligente aurait envie de passer un après-midi dans un game center de Strasbourg-St-Denis?).

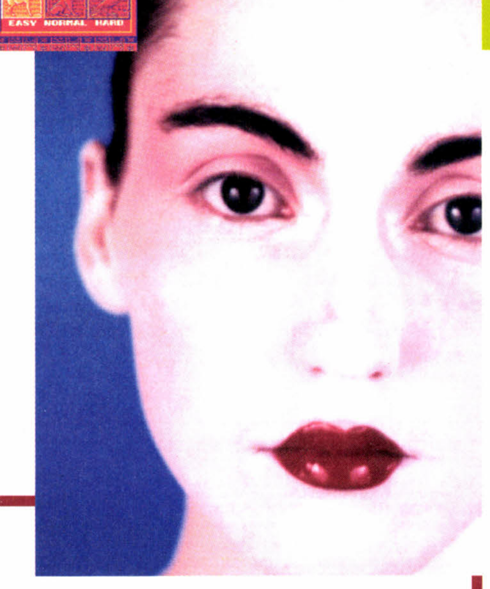
>D'AILLEURS, EN DESSOUS DE QUATORZE ANS, la gent féminine n'a pas plus d'états d'âmes que celle de ses frères à parcourir les labyrinthes de *Doom II*, tronçonneuse ou lance-roquettes au poing, pour y charcler quelques têtes ou bras ennemis. Inutile d'entrer le mot de passe pour limiter l'accès au mode violent: les filles tortureront leurs aînés pour l'obtenir! Et à l'occasion, un petit tour en mode invincible permet d'assouvir toutes ses pulsions sadiques sans risquer l'humiliation de la défaite, (laquelle, rappelons-le, n'a pas de sexe.)

Mortal Kombat et *Global Gladiator* ont définitivement conquis le coeur de la blondinette Hélène, 12 ans, croisée dans la moiteur chargée de testostérones banlieusardes du Salon Supergames. "PLUS ÇA GICLE, MIEUX C'EST - CONFIE T'ELLE- et dans *Mortal Kombat*, quand tu arrives à faire un "finish him" et que tu lui arraches la tête: c'est super !" Que l'auteur du récent "Que Sais-je" sur les jeux vidéo affirmant que "peu de filles jouent entre 12 et 20 ans, recherchant davantage les relations humaines pour résoudre leurs problèmes" médite sur la réflexion de cette douce enfant. Quant à Léonore, bomber noir et 14 ans joliment affichés, elle ne passe "pas plus de 2 heures par jour sur sa console." Sa playlist du moment: *Donkey Kong*, *Street Fighter 2*, *Doom*, *Sonic and Knuckles*. Le top dans un jeu: "Action, suspense, sauts, rapidité. Surtout pas les jeux de bébé où il faut aller chercher des petits coeurs."



QUELLE JOLIE FILLE INTELLIGENTE AURAIT ENVIE DE PASSER UN APRÈS-MIDI DANS UN GAME CENTER DE STRASBOURG-ST-DENIS?

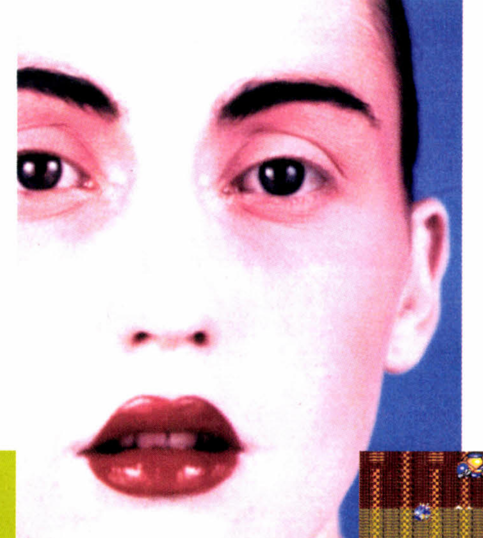




TETRIS séduit les compulsives.

"Range ta chambre": votre mère ne vous l'aurait peut-être pas autant répété si elle avait connu les joies du Tetris et son caractère résolumment compulsif. Aligner, emboîter, mettre au propre, voilà bien les caractéristiques du jeu le plus apprécié des femmes selon une étude de la Nintendo inc USA (40% des Tetris addicted on des seins). Plus elles jouent vite, plus leur cerveau secrète des endorphines, molécules produite par les drogues opiacées ou au moment de l'orgasme... Glurp... Les psychologues estiment que la pratique du Tetris est un exemple d'autodélie, activité répétitive, qui se situe à la limite des capacités et permet aux joueuses de mesurer leurs progrès. Au cours des activités d'autodélie, on perd progressivement la notion de l'exterieur, celle du temps, de la fatigue ou de la faim, et on peut même atteindre une sorte d'état hypnotique appelé le "flow". Tetris, antidepresseur, coupe-faim et Nirvana?

Sur le stand Sega, *Shaq Fu* obtient également un certain succès auprès de l'assistante féminine (et disparate) du salon. Sur l'ecran une petite karateka en maillot mauve lance très haut sa jambe dans le menton d'un grand chauve. Ce qui semble mettre très en joie une jeune fille excitée, qui règle ainsi ses comptes avec un boy-friend plutôt empoté. A quatorze ans et demi, (un âge où les demis comptent) Amandine Casadamont, est sérieusement accroc à la culture japonaise: "Pas uniquement les mangas et les jeux mais aussi l'esthetique et la



BANDAÏ SORT LA VERSION JEU CONSOLE DE SAILOR MOON, "POUR QUE LES FILLES NE SE LAISSENT PAS FAIRE".



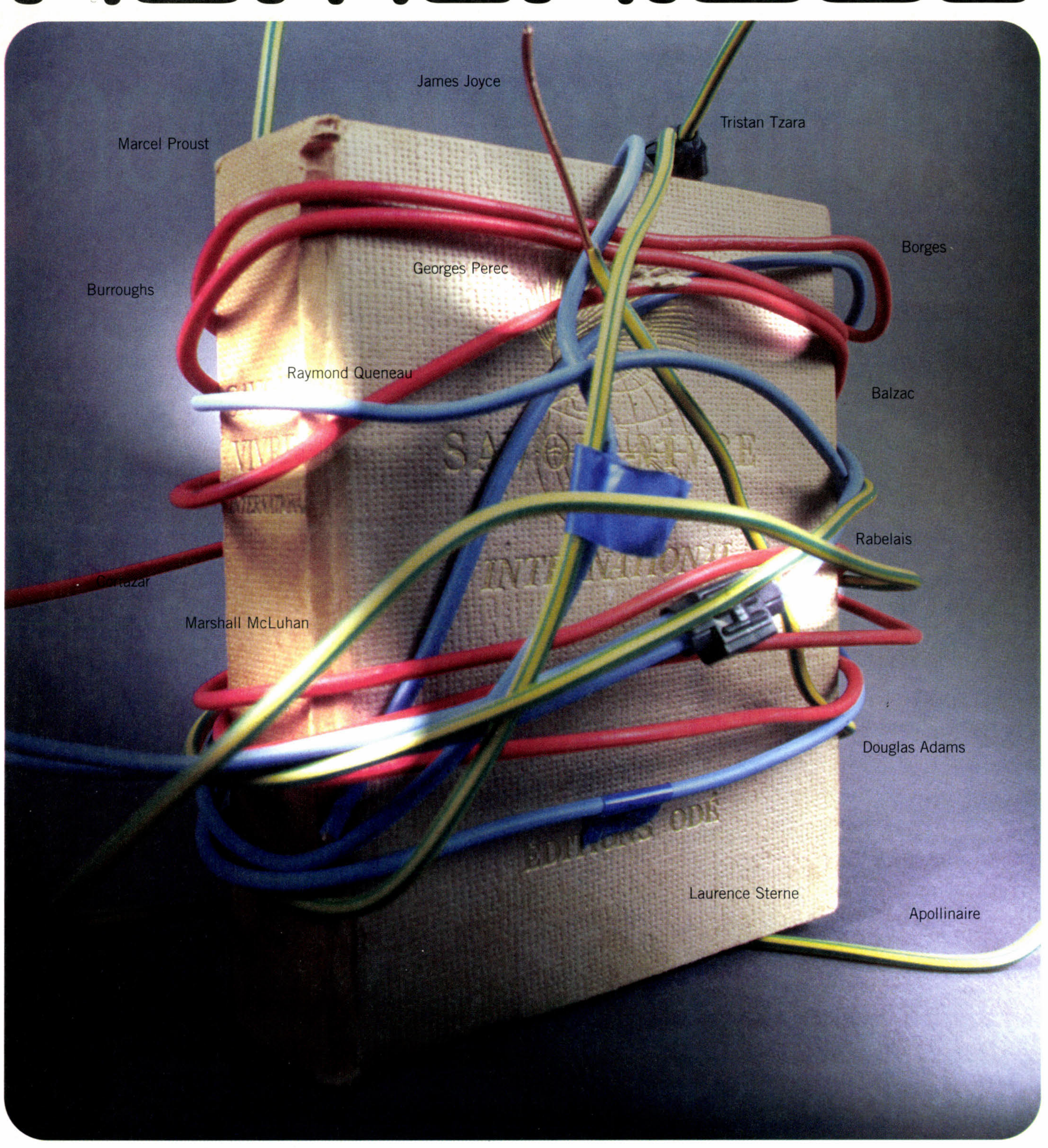
cuisine" tient-elle à préciser. Elle anime une émission consacrée aux Otakus tous les mercredis sur une radio de la bande-FM. "Plus de scénarios et de graph originaux. Les jeux sont trop chers, mais maintenant ca va; je les ai en service de presse."

>Et non, les filles ne se contentent pas de JOUER AUX MAH-JONG ou aux réussites sur leur PC au bureau et ne tombent pas particulièrement en extase virtuelle devant les fiches cuisines sur CD-Rom. Certes Mattel a débauché un cadre de Sega pour imaginer un jeu sur CD-Rom mettant Barbie en scène et Bandaï sort la version jeu console de *Sailor Moon*, "Pour que les filles ne se laissent pas faire" mais celles croisées à Super Games ont plutôt tendance à bouder ce dernier. D'ailleurs, AVEC LEURS JUPETTES ULTRA-COURTES ET LEURS PETITES CULOTTES BLANCHES, il semblerait que les lycéennes de *Sailor Moon* soient plutôt destinées à exciter les adolescents prépubères.

Quant aux "grandes filles mûres", elles trouveraient plutôt leur compte dans les univers où les notions de sexe s'efface et plutôt sur Cd-Rom ou CDI que sur les consoles. Le monde animal, par exemple, et même si l'homme descend du singe, *Donkey Kong*, obtient toute la sympathie des filles. Idem pour les Lemmings, pauvres créatures imbéciles et suicidaires qu'elles peuvent dominer et diriger à leur guise. Le succès des petites bêtes à cheveux verts se confirme avec *New World of the Lemmings* où on leur a fait la grâce d'un QI légèrement plus évolué. L'hyper-sensible, *Magic Carpet*, après quelques difficultés de demarrage au niveau de la maniabilité il a tous les atouts pour faire décoller les filles au 7ème ciel. *LBA*, son design dodu en 3D, ses personnages bondissants et son déroulement hyper-sophistiqué, avec sa bonne dose d'aventure, d'action, de combat et de réflexion a également de quoi les séduire. Atout en or auprès des filles, qui se désespèrent de son absence dans la plupart des jeux: l'humour et, même, osons le mot, un peu de poésie virtuelle qui ne nuit en rien à la jouabilité. Quant à *Burn Cycle*, quelle amatrice de William Gibson ou de K.Dick pourrait ne pas trouver son compte dans cette enquête cyber au petit poil? Même si, une fois de plus, les personnages féminins n'y jouent pas de rôles fondamentalement passionants. En revanche, les amatrices de "beat them up" seront enchantées d'apprendre que c'est le lieutenant Jessica Darkhill qui est aux commandes du vaisseau du réjouissant *Chaos Control* en 3D sur CDI-Philips. La traversée, entres autres tableaux, d'un Manhattan futuriste, puis le passage à l'intérieur d'un ordinateur designés sur Silicon Graphics, n'ont rien d'une partie de bagminton sur la plage. Après *Dune*, *Conspiracy* ou *Dragon Lore*, la société française de réalisation de jeux et d'images numériques, Cryo a visiblement décidé d'aller flirter, sinon du côté des filles, du moins de ceux qui ont envie de jeux plus calmes, voire relaxant. *Lost Eden*, dont la sortie est prévue en février, est effectivement nettement moins agressif que *Captain Blood*, autre production maison. Les humains et les dinosaures auraient-ils pu vivre ensemble et en harmonie? Telle est la grande question existentielle que pose ce jeu aux très belles animations 3D dans lequel on circule de façon aussi fluide et souple que dans un rêve.

>SI LES CRÉATEURS et réalisateurs de jeux se réveillent de leur torpeur machisante pour imaginer des jeux plus attractifs pour les filles, ça n'est certainement pas par philanthropie mais parce qu'il existe réellement un marché. L'entrée progressive des femmes dans la création et la réalisation des jeux va évidemment contribuer à l'arrivée de nouveaux graphismes, à d'autres formes d'animation et à des orientations différentes. Et ça n'est pas parce qu'il y aura plus de femmes aux commandes qu'il sera uniquement question d'aller ramasser des pâquerettes de synthèse dans des champs de 3D. L'enjeu le plus intéressant serait même de révéler à la grande majorité des filles qui l'ignorent qu'elles sont nées pour vivre dans l'interactivité. Une sorte de dépucelage cybernétique en quelque sorte...<

Cette année, le Goncourt se dope au NUMERIQUE





Jean Bonnefoy, écrivain et traducteur de Gibson et Sterling, s'interroge sur le divorce imminent entre littérature et papier.

On connaît le DAO (Dessin assisté par ordinateur), la CAO (Conception...), la PAO (Publication...), et leur prolifique progéniture (PCDAO...). Voici venir le temps du RAO, le Roman assisté par ordinateur. Mais est-ce si nouveau? Pas sûr...

J'ai une théorie, qui vaut ce qu'elle vaut: au temps de la plume d'oie, on écrivait concis, en phrases serrées - réglées en quelque sorte par le débit et l'autonomie d'écriture du médium : la plume trempée dans l'encre à intervalle régulier - et c'est grâce (ou à cause?) de l'avènement de la plume métallique, puis du stylo-réservoir, que nous avons connu les longues périodes d'un Marcel Proust ou d'un James Joyce. L'arrivée de la machine à écrire portative, puis de la légendaire "IBM à boule", et enfin l'avènement du traitement de texte ont à leur tour influé, sans doute durablement, sur la façon de composer un texte, tout comme le synthétiseur, le studio multipiste, les séquenceurs et échantillonneurs ont bouleversé l'art de la composition musicale.

On peut s'en attrister et regretter le temps où l'écrivain, tel un artisan vosgien ou un horloger comtois, polissait les mots et balançait ses phrases. Les faits sont là: aujourd'hui, l'écrivain coupe, colle, clique. Et même si les plus suaves découvrent les délices du glisser-déplacer, la tendance générale de la stylistique contemporaine est nettement orientée techno-transe... De même qu'avec un oeil modérément exercé, on remarque si un article de journal a été composé par un typographe ou bâclé par un *paoïste* de salon, de même le traqueur de souris et le chercheur-remplaceur distraits sont parfois trahis par leurs pataquès sémantiques[1]. Mais tout cela n'est qu'anecdote, quoique l'on puisse s'interroger sur le devenir de l'écriture littéraire, dès lors que l'apprenti écrivain n'utilise plus ni stylo, ni clavier, mais se contente de cliquer à tout-va et de manipuler des blocs de mots et de paragraphes, comme un jeu de construction...

Il est vrai que l'on n'a pas attendu les machines pour ça: de tout temps, les auteurs ont cherché à "expérimenter" sur les textes, sortir du carcan de l'écriture linéaire et des canons du bon goût. Sans remonter au XVIIIe siècle, avec le Tristram Shandy de Laurence Sterne, faut-il citer Apollinaire, Tristan Tzara ou les surréalistes? Sans parler de Borges, Cortazar ou Burroughs et sa "machine molle". Même si on laisse de côté les délires lettristes ou les tentatives souvent aléatoires des chantres du Nouveau Roman, la période contemporaine est riche d'exemples passionnants d'écrivains qui n'ont pas hésité à faire copuler l'art et la science, le texte et la combinatoire, l'inspiration et l'informatique. Ce sont bien entendu les Exercices de style et les Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau: ce dernier ouvrage, avec ses vers imprimés sur des petites languettes tournantes, comme dans ces livres d'images pour enfant, est sans doute l' un des premiers exemples concrets d'hypertexte. Le père de Zazie était un poète et un mathématicien passionné de combinatoire. Au sein de l'OuliPo, OUvroir de LIttérature POtentielle, lui et ses complices se sont consacrés d'une manière quasiment exhaustive à l'étude des structures littéraires afin de les manipuler, les permuter, les combiner de toutes les façons possibles. On retrouve dans leur démarche (analyse combinatoire, construction d'organigrammes et d'arbres de décision, opérations booléennes, etc.), l'ensemble des procédés utilisés en informatique pour élaborer un programme[2]. Mais dans ce groupe, c'est sans doute Georges Perec[3] qui aura poussé le plus loin - d'aucuns diront jusqu'à l'obsession - l'art de faire exploser l'écrit pour stimuler l'imagination et l'initiative de son lecteur, auditeur, spectateur ou joueur. Deux exemples dont un roman connu, La vie mode d'emploi, et une pièce de théâtre moins connue, L'Augmentation.

Dans La Vie mode d'emploi, "*romans*" foisonnant de près de mille pages, Perec visite pièce par pièce un immeuble parisien vu en coupe et se livre à une description croisée de la vie de ses occupants. Le roman est interactif, dans la mesure où le lecteur choisi sa lecture: linéaire (chapitre par chapitre), séquentielle (par étage, par appartement, par occupant...) ou, plus finement, en adoptant plusieurs grilles de lecture, après avoit pris connaissance des diverses contraintes adoptées par l'auteur pour composer son texte. Car Perec s'est imposé un *Cahier des charges* complexe, dont il ne livre que quelques clés (la plus évidente: l'enchaînement des chapitres suit la "polygraphie du cavalier": la coupe de l'immeuble représente un échiquier de 10x10, le but du jeu étant de parcourir toutes les cases comme un cavalier d'échecs sans repasser deux fois sur la même). Des contraintes de cet ordre, il y en a des dizaines, que Perec a regroupées en tableaux: chapitre

par chapitre, personnage par personnage, actions (se lever, parler, manger, lire...), environnement (mobilier, vaisselle, couleur du papier peint...), citations, allusions..., le tout composant, selon Perec "*Un Livre pour jouer avec une machine à raconter les histoires...*"

L'Augmentation était à l'origine une pièce radiophonique à six voix, issue d'un petit texte paru dans un bulletin professionnel et intitulé: *L'Art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation.* A partir d'un organigramme: Aller chez M. X - est-il dans son bureau: OUI/NON? - si OUI, frapper, si NON, guetter son retour dans le couloir..., et tout en dénonçant avec humour les pesanteurs bureaucratiques et le début de l'envahissement informatisé de la société[4], Perec offrait déjà au lecteur la préfiguration de ces "histoires dont vous êtes le héros" qui connaîtront une mode éphémère avant que les ordinateurs familiaux et les consoles de jeu ne prennent le relais.

Fichier | Edition | Format

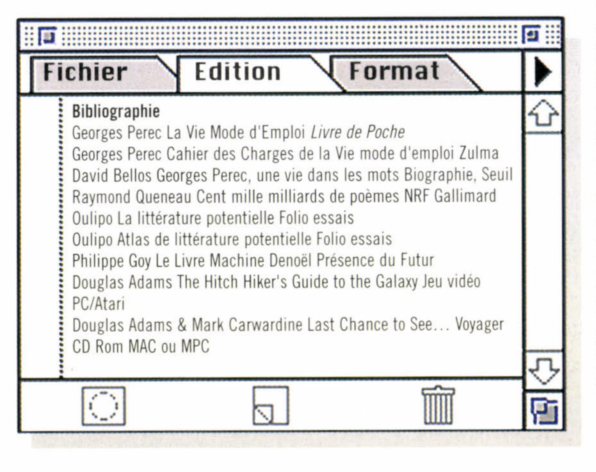
Ce n'est pas un hasard si au palmarès de l'édition électronique, on trouve les encyclopédies médicales, les ouvrages d'astronomie et de zoologie (les inévitables Dinosaures) ou les dictionnaires historiques et techniques.

Peu de temps avant sa mort en 1982, Georges Perec s'extasiait sur les possibilités de sa nouvelle machine à écrire électronique - une Olivetti ET221, tout cela ne nous rajeunit pas - et il envisageait déjà toutes les possibilités créatives et ludiques que pourraient lui offrir l'écran-ligne et les quelques kilo-octets de mémoire de cette machine à marguerite... Quelques années plus tôt, un ingénieur du nom de Philip Goy[5] avait flashé lui aussi sur les possibilités techo-ludiques offertes par son outil d'écriture. A l'époque, il ne s'agissait encore que de la fameuse IBM à boule. Mais cela avait suffit à lui donner le déclic: il "écrit, compose et tape (à la machine) ce livre à jouer, radiodiffuser, téléviser, filmer, audiovisualiser... ou à défaut, en dernière hypothèse, à lire." Ce *roman et autre chose...* intitulé Le Livre-machine sera publié tel quel dans la collection *Présence du Futur* chez Denoël. Avec ses graphes, organigrammes, calligrammes et habillages complexes destinés à mettre en image cette utopie caractéristique, il dénonce (déjà) les travers de l'envahissement audiovisuel.

Autre jalon littéraire, Douglas Adams et son fameux *Routard galactique*[6], mais déjà la machine a pris le relais: peu après la sortie de l'édition originale de cette adaptation de son feuilleton radiophonique de la BBC, Douglas Adams s'achète un micro-ordinateur, craque (lui aussi) devant les possibilités de cet outil, et décide illico de faire de son roman un jeu-vidéo. Mais conscient de ses limites, il décide de confier la programmation à un professionnel. Lui, il se chargera de la partie proprement littéraire: construction du synopsis, écriture des chapitres et enchaînement des séquences. *The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy, the videogame*, sera l'une des plus grosses ventes de jeu-vidéo des années 80. Il faut dire que c'était la première fois qu'un écrivain se consacrait à fond à l'écriture d'un tel jeu. Résultat, outre le fait que l'histoire et les séquences sont entièrement inédites, l'ensemble des textes portés sur support informatique représente l'équivalent d'un bouquin de quatre cents pages. Avec ses possibilités de navigation d'un thème à l'autre, ses enchaînements de séquences enchâssées, le Guide est un jeu vidéo interactif avec dix ans d'avance. Douglas Adams se prend alors au jeu du multimédia et lorsqu'en 1985, la BBC lui propose de collaborer avec le zoologiste Mark Carwardine pour une série de reportages sur les espèces en voie de disparition, il n'hésite pas: Last Chance to See sera un livre illustré interactif. Il lui faudra pourtant attendre 1989 et l'arrivée du CD-Rom pour avoir la possibilité de concrétiser ce projet sous la forme d'un coffret de deux CD, reprenant l'intégralité du texte du livre (écrit et récité par Douglas Adams), les photos (plus de 800), plus des cartes et des séquences audio extraites des émissions radiophoniques, entre lesquelles le lecteur peut naviguer, lire, écouter et voir à son rythme. Parallèlement, *Voyager*, l'éditeur multimédia de Last Chance to See a sorti une version CD pour Macintosh des romans "classiques" de Douglas Adams, que le lecteur peut recomposer à sa façon en cliquant simplement sur tel mot ou telle phrase...

Une fois autorisée par la technologie[7], la *littérature électronique* devait s'imposer comme une évidence. A partir du moment où l'on peut regrouper tout un dictionnaire (par exemple, l'édition intégrale du *Robert de la langue française*) sur une galette de 12cm de diamètre, ou éditer un dictionnaire encyclopédique avec lequel il suffit de cliquer sur l'article "Afrique" pour voir apparaître une carte du continent, des photos, une séquences vidéo de danse tribale ou encore entendre des chants pygmées, il est évident que le *Larousse encyclopédique* de papa en prend un coup dans l'aile. Sans parler d'ouvrages plus scientifiques où l'apport des graphiques animés et des simulations interactives devient un plus incontournable. Ce n'est pas un hasard si dans le palmarès de l'édition électronique se trouvent les encyclopédies médicales, les ouvrages d'astronomie et de zoologie (les inévitables *Dinosaures*) ou les dictionnaires historiques et techniques (*Jets* avec un résumé de l'histoire de l'aviation en *morphing*, du biplan des frères Wright à la navette spatiale). Quand sur l'encyclopédie *Encarta*, on ouvre l'article "Lune", le CD vous propose une animation de l'orbite lunaire. D'un clic de souris, on déplace notre satellite, on l'approche, on l'éloigne, on modifie sa vitesse orbitale... la simulation fait le reste. Il suffit de voir la Lune venir s'écraser sur la Terre, se perdre dans l'espace ou décrire une orbite tordue comme un bretzel pour littéralement toucher du doigt les lois de Kepler... Juste retour de l'histoire, on assiste à la redécouverte de la vulgarisation, de la science amusante et des leçons de choses si chères aux instituteurs moustachus de la IIIe République...

Plus strictement littéraires, les anthologies consacrées à un thème, une époque ou un auteur se multiplient, dès lors musées et grandes bibliothèques n'hésitent plus à se relier aux réseaux informatiques comme Internet (la Bibliothèque du Congrès, les presses universitaires d'Oxford, la Bibliothèque de France, la Réunion des musées nationaux)... Adieu, les accumulations de fiches et les recherches de rat de bibliothèque. Désormais,


Fichier | Edition | Format

Bibliographie

Georges Perec La Vie Mode d'Emploi *Livre de Poche*
Georges Perec Cahier des Charges de la Vie mode d'emploi Zulma
David Bellos Georges Perec, une vie dans les mots Biographie, Seuil
Raymond Queneau Cent mille milliards de poèmes NRF Gallimard
Oulipo La littérature potentielle Folio essais
Oulipo Atlas de littérature potentielle Folio essais
Philippe Goy Le Livre Machine Denoël Présence du Futur
Douglas Adams The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy Jeu vidéo PC/Atari
Douglas Adams & Mark Carwardine Last Chance to See... Voyager CD Rom MAC ou MPC

faire une thèse sur la description des rues de Paris chez Balzac ou l'occurrence des termes culinaires dans l'oeuvre de Rabelais devient une activité ludique pratiquée à domicile entre une partie de Tetris ou un vol sur Flight Simulator. Mais si le travail sur la littérature se trouve ainsi bouleversé par l'irruption de l'activité et des techniques multimédia, les auteurs, principaux intéressés, sont encore réticents. Sans doute ont-ils l'impression trouble qu'on les dépossède ainsi d'un privilège, celui de l'artisan créateur béni par les Muses et détenteur des secrets de l'inspiration... D'aucuns n'ont pas ces frilosités de nobliaux jaloux de leurs prérogatives, sans doute parce qu'ils ont l'intelligence de ne pas se prendre au sérieux. C'est ainsi qu'à l'OuLiPo, on ne chôme pas: Georges Perec, François le Lionnais et Raymond Queneau ont disparu, mais Bens, Roubaud, Matthews et les autres poursuivent le travail

> Fichier Edition
>
> **Mais pour reprendre un air connu, le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous. Et désormais, c'est l'un des derniers bastions du traditionalisme (pour ne pas dire le conservatisme) artistique qui est en train de céder: l'écriture.**

de découverte de nouveaux modes de lecture/écriture. Simplement, ils ne se contentent plus désormais de griffonner leurs exercices sur des coins de nappe ou des petits carnets, mais travaillent derrière un écran d'ordinateur, comme les musiciens de l'IRCAM... L'enjeu, désormais, est celui de la *littérature interactive*.

Aujourd'hui, tout le monde (ou presque) connaît donc les encyclopédies, bases de données et dictionnaires interactifs, les jeux de rôle ou de simulation (inédits ou adaptés de films ou de séries télévisées), les films (surtout X...), les vidéos musicales (Peter Gabriel, Prince, David Bowie, Todd Rundgren, les Residents ayant ouvert la brèche). Professionnels, éducatifs, culturels ou ludiques, ces programmes nous ont formé, presque à notre insu, à ne plus penser de manière linéaire, à ne plus lire/voir/écouter de manière séquentielle: c'est sans doute là la révolution la plus importante de ces dernières années. Car si, comme nous l'avons vu, l'interactivité, l'hypertexte, le multimédia existaient depuis bien longtemps (sous d'autres formes et d'autres noms), ils n'étaient encore que curiosités de laboratoire, loisirs pour branchés-cryptos ou allumés graves, sorte d'amusettes pour intellectuels nostalgiques du Meccano ou du Lego de leur enfance. Aujourd'hui, ce genre de pensée éclatée est en voie de banalisation. Et si l'entrée dans les foyers d'une large gamme de matériel à prix abordable, ordinateurs, consoles de jeu, cd-rom ou autres modems y a fortement contribué, toute cette quincaillerie *high-tech* n'a pu toucher le public que parce que, depuis quelques années, l'environnement médiatique l'y a conditionné, aussi bien le public que les créateurs. Que des gamins, ignares en d'autres domaines, mais doués en programmation, écrivent des jeux géniaux (bien qu'avec des écrans truffés de fautes d'orthographe), cela n'a, somme toute rien d'étonnant. Mais pour reprendre un air connu, le progrès ne vaut que s'il est partagé par tous. Et désormais, c'est bien l'un des derniers bastions du traditionalisme (pour ne pas dire du conservatisme) artistique qui est en train de céder: l'écriture. Frissons inédits pour Emma Bovary, crises d'asthme en perspective à Guermantes, le roman s'interactive. Et sans la couverture-prétexte du jeu (de rôle ou pas).

Aujourd'hui, on assiste à la démocratisation des recherches de pointe issues des laboratoires d'écriture qui foisonnent dans les universités américaines (Robert Coover, à l'Université Brown, l'écrivain Harlan Ellison et ses ateliers lors des conventions de science fiction). Un exemple: Hypertext Hotel, sur Internet, véritable recréation cyberpunk des *cadavres exquis* surréalistes. Mais ici, progrès technique et logiciel obligent, l'enchaînement n'est plus linéaire. Le lecteur peut visiter dans l'ordre qu'il veut les salons de ce nouveau château de Marienbad, y découvrir de nouveaux couloirs, de nouvelles ramifications, au gré d'un clic de souris sur un mot. Voici venu le stade ultime de la conception automatique, où l'on voit se diluer la responsabilité de l'auteur, déjà dépossédé de sa prérogative d'écriture et qui n'est même plus maître du jeu. Désormais, même le scénario lui échappe. C'est ainsi que sur certains serveurs on peut lire des épisodes inédits du Guide du Routard galactique[8], qui raviraient sans aucun doute Douglas Adams, mais qu'a-t-il à y voir, sinon d'avoir enfanté les personnages et créé l'univers où ceux-ci désormais évoluent, comme doués d'une vie propre? Dans l'espace virtuel de ce nouvel imaginaire romanesque, toutes les rencontres sont désormais possibles, sur un serveur circule en ce moment une nouvelle saga, The Hitchhikers Guide to Star Trek, où les héros de Douglas Adams rencontrent ceux de StarTrek Next Generation. On y voit le *Coeur-en-or* aborder l'*Enterprise*, *Data* dialoguer avec *Marvin*, comme en une métaphore préfigurant la littérature du XXIe siècle... Sur les réseaux, des écrivains anonymes devenus cybernautes parlent devant leur écran[9] pour mettre en scène la confrontation de deux androïdes dans un univers virtuel. Aujourd'hui, Marshall McLuhan vit dans la Cyberzone, et il se fait appeler Max Headroom. <*Jean Bonnefoy*

---

1 Exemple vécu avec le manuscrit de *Prodigal* de Melanie Tem, que j'ai eu un jour en lecture chez un éditeur: ayant décidé en cours d'écriture de rebaptiser Tony l'un des personnages initialement nommé Tom, le-dit Tony s'était vu illico gratifier de maux d'"esTonyac" et d'une voiture à boîte "auTonyatique"...

2 Voir la bibliographie.

3 Perec était écrivain, mais aussi dramaturge, scénariste, cruciverbiste, il a composé pendant des années les grilles hebdomadaires du *Point* et considérait les mots croisés comme "une tâche fastidieuse, minutieuse, maniaque, une sorte d'arithmétique à base de lettres." Il s'était fait une spécalité des grilles sans cases noires, tout en reconnaissant qu'une grille de 6x6 n'était réalisable qu'au prix de plusieurs heures de travail et de "la consultation forcenée, sinon fiévreuse, d'un dictionnaire spécialisé." Quinze ans après, un informaticien, Bernard Iqueaux, a composé un programme générateur de grilles qui compose automatiquement, à partir d'une *potence* (Le 1 vertical et le I horizontal) des grilles 7x7 et 8x8 sans cases noires... On peut s'y essayer par Minitel sur le 3615 CRUCI.

4 Détail biographique d'importance qui explique sans doute sa passion maniaque pour les listes et la combinatoire : Perec, que l'on présentait comme un "sociologue" lors de la publication de son premier roman, *Les Choses*, était en fait documentaliste au laboratoire de neurophysiologie du CNRS et présenté par ses amis comme un "as du classement."

5 Hasard ? Lui aussi travaille au CNRS, mais comme ingénieur.

6 La version française de cette fameuse *Trilogie en cinq volumes* est parue chez Denoël dans la collection Présence du futur. Pour l'heure, ses multiples adaptations en jeu vidéo, série télé, cd, cd-rom et autres supports multimédia n'ont toujours pas trouvé preneur en français [note, intéressée, du traducteur de la susdite série...]

7 Essentiellement le CD-Rom, support permettant de stocker à bas prix une vaste quantité de données multiples avec un accès direct, les mémoires mortes de grande capacité et les algorithmes performants de compression/numérisation de données pour les fichiers image et son.

8 Quelques adresses:
Hitch Hikers Guide to the Net, SF-LOVERS-REQUEST @RUTGERS.EDU.
Alt-Galactic-Guide, Paul Clegg, CLEGGP@RPI.EDU.
Steve Baker, SWBAKER @VELA.ACS.OAKLAND.EDU.
Nathan Hugues, DOUGLAS -ADAMS-FAQ@TIAMAT.UMD.UMICH.EDU.

9 Après les menus déroulants, les ascenseurs, la souris et les clics, on en est maintenant à la reconnaissance de la parole et à la synthèse vocale. IBM commercialise depuis novembre 94 une carte d'acquisition avec micro, accompagnée d'un logiciel de reconnaissance vocale. La configuration coûte encore 8500F, et nécessite 16 Mo de mémoire vive et un système d'exploitation multitâche (OS/2 ou UNIX).

Comment se connecter?

On nous avait promis **une révolution**: briser les frontières et partir naviguer sur la toile du réseau mondial. Seul, avec un modem, pour **parcourir le cyberspace**. Mais les rares aventuriers à avoir tenté leur chance se sont noyés dans des **abîmes** de complexité. L'accès aux réseaux est-il réservé aux cracks? Plus maintenant!

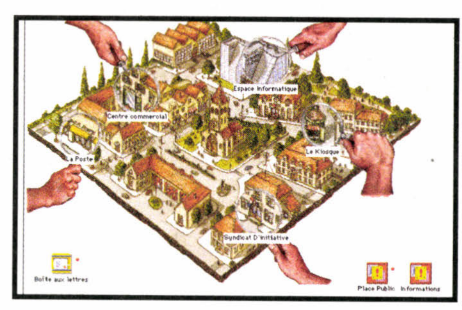
voici la clef

2 méthodes pour accéder au cyberspace.

>01 Entrez au Village électronique.

Le câble téléphonique est devenu la grande hantise des agoraphobes des temps modernes. L'anachorète contemporain frémit à la seule pensée du couple ordinateur personnel-modem. Cauchemar de l'ascète, rêve du sybarite: un clic et le monde ouvre grand ses portes. Des espaces virtuels où devisent à loisir les citoyens planétaires sont accessibles en un tournemain. Rendant invalide la notion même de proximité géographique, le cyberspace met en contact et réunit les individus en fonction de leurs intérêts... Le Village électronique sera votre passeport pour ces nouvelles communautés virtuelles.

Le réseau n'est pas sectaire. Vous pourrez vous connecter au Village électronique avec un Macintosh ou un PC, peu importe. Quel que soit votre ordinateur, le seul impératif est de posséder un modem et une version de *First Class Client*. Une fois l'application lancée, votre modem s'illumine, les premières informations transitent sur votre ligne téléphonique... En quelques instants vous êtes connecté. Les formalités d'usage accomplies (entrée de votre nom, mot de passe, etc.) vous êtes enfin un véritable Netrunner. Le village planétaire est à votre portée. Surfez sur l'information digitale en visitant le village. Le cybertouriste néophyte ne risque pas de s'y perdre: à peine arrivé, une carte des



lieux s'affiche. Des bâtiments représentent les différents services. La navigation est aisée: il suffit de cliquer sur un édifice pour y pénétrer.

La visite touristique des lieux commence bien évidemment par le Syndicat d'initiative. Y sont disponibles toutes les informations nécessaires au bon déroulement de votre séjour. Pour joindre les autres citoyens du *Village*, faîtes un tour à la Poste. Vous y trouverez aussi le téléchargement, avec des milliers de logiciels Macintosh et PC ainsi que des utilitaires pour votre Newton ou votre Psion. Outre la possibilité de communiquer en direct avec les autres citoyens du Village dans des salons privés, la Poste vous permet de consulter les newsgroups d'Internet ainsi que le courrier des lecteurs d'univers >interactif.

Retrouvez vos journaux préférés au Kiosque. >Univers interactif y est disponible en consultation libre. Ainsi qu'Univers Mac et Génération PC...

Votre ordinateur vous pose un problème? Dirigez-vous vers l'espace informatique. Tout ce qui touche au Mac ou au PC s'y trouve, qu'il s'agisse du téléchargement ou des forums dédiés.

Franchissez enfin les portes du centre commercial et accédez au monde de la consommation électronique. L'étape ultime de la VPC. Comme dans tout bon centre commercial, vous pourrez faire un arrêt au *Café virtuel* et y discuter à loisir de voyages, cinéma...Enfin, en choisissant le Village électronique vous devenez citoyen planétaire en acquérant une adresse e-mail. Vous pourrez désormais deviser avec la planète entière.

>02 Internet, le monde au bout des doigts.

Internet, le réseau des réseaux. Une entité gigantesque qui se développe sans cesse, abritant un million de nouveaux utilisateurspar mois. La fameuse autoroute de l'information d'ors et déjà accessible. Le Village est un passeport pour ce pays virtuel dépassant le simple cadre des nations. Mais Internet ne s'arrête pas à l'e-mail (la messagerie électronique comprenant plus de 25 millions d'adresses) et aux newsgroups Usenet (forums thématiques). Internet permet également de se connecter à plus de 3 millions d'ordinateurs de par le monde! Quel que soit le domaine recherché, il existe toujours une solution Internet.

Accéder au Réseau mondial est désormais à la portée de tous. Il vous suffit de posséder un modem, les logiciels de communication adéquats et d'appeler le **36 68 53 89** (2,19 francs la minute pour toute la France). Vous pouvez trouver les logiciels Internet pour Macintosh sur le CD-Rom de Univers Mac 42, à l'exception de MacTCP, qu'Apple ne fournit qu'avec la toute dernière version (7.5) du Système, et qu'il vous faudra donc. Une fois ces éléments réunis, il faut installer le tout: MacPPP (qui permet de se relier à l'Internet avec un modem), MacTCP (qui est la version Mac de TCP/IP, le langage de l'Internet), puis le ou les logiciels que vous utiliserez (Netscape par exemple).

Pour MacPPP, vérifiez dans le tableau de bord "Config PPP" que le numéro de téléphone est bien le 36 68 53 89. Ensuite, dans MacTCP, sélectionnez bien PPP, puis cliquez sur "Options...", et sous "Obtenir l'adresse", choisissez Serveur. Un peu touffu, mais après ça, à vous les joies dInternet! Si vous avez un PC, vous trouverez l'équivalent sur le CD-ROM de Génération PC 21. Là, tout est plus simple. Il suffit, après avoir installé les logiciels sur votre disque dur, de double-cliquer sur "Connexion Internet", qui va lancer la connexion vers le serveur Internet, puis sur l'application de votre choix. En cas de problèmes, vous pourrez obtenir conseils et assistance sur le 3615 Sapristi.<

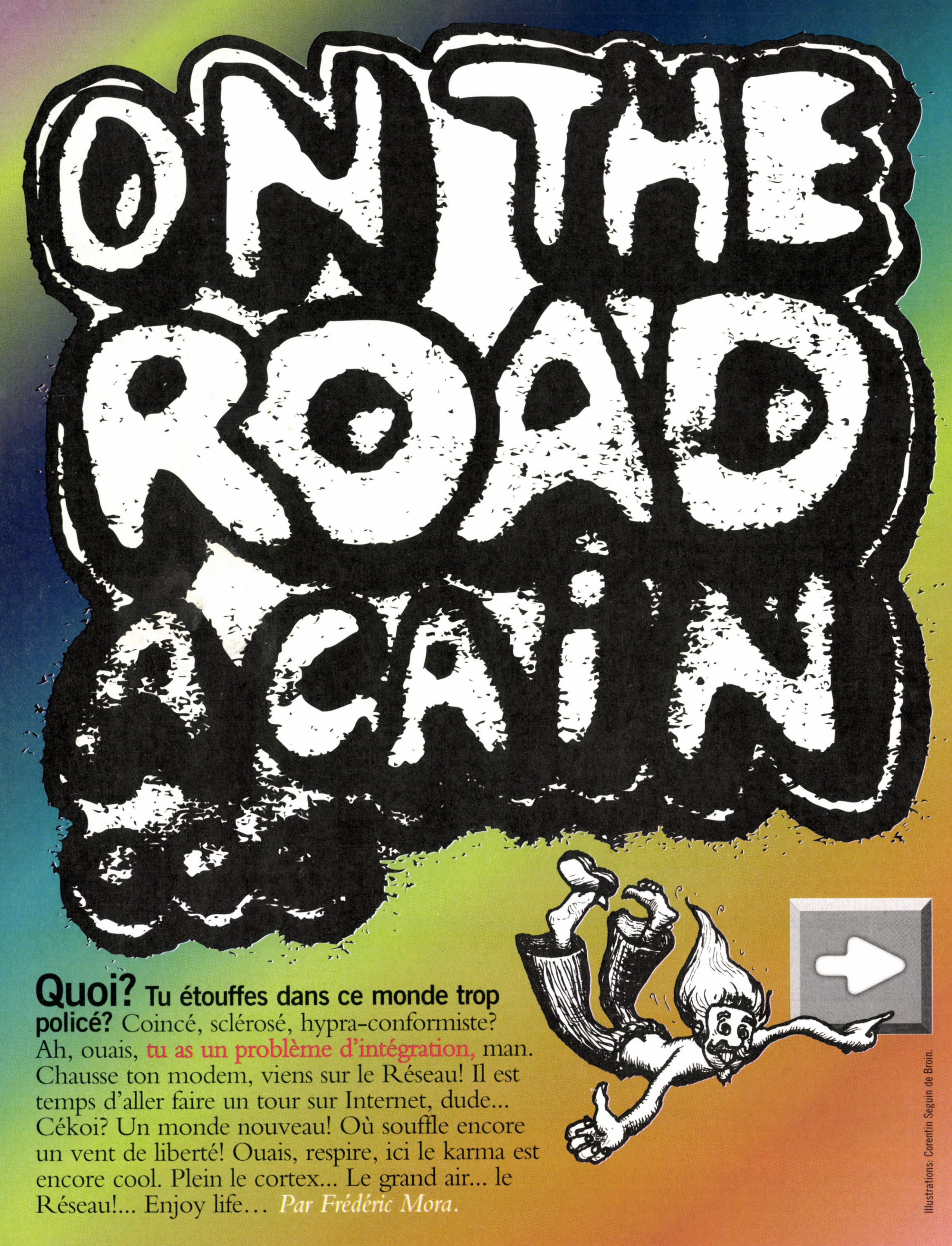
?

Le Village dispose de deux atouts majeurs: Tout d'abord, le coût de la connexion est nettement inférieur à celui de la connexion Internet "Full IP". Ensuite, le Village est destiné à un public exclusivement français. Tous les services qui y sont proposés sont en français (à l'exception de certains newsgroups Usenet). Pour vos premières connexions vous pourrez accéder au Serveur par le **36 70 25 63** (8,76 F par accès et 2,19 F la minute). Vous n'aurez alors à payer ni frais d'inscription ni abonnement et aurez libre accès à tous les services. L'abonnement, beaucoup plus avantageux, existe sous trois formes.

Abonnement 1: 95 francs d'ouverture de compte puis 25 francs par mois. Vous disposez d'une boîte aux lettres et de la plupart des services de base. Vous pouvez vous connecter 20 minutes par jour.

Abonnement 2: 95 francs d'ouverture de compte puis 75 francs par mois. Vous avez accès à Internet, aux forums et au dialogue en direct. Vous disposez de 30 minutes de connexion par jour.

Abonnement 3: 95 francs d'ouverture de compte puis 250 francs par mois. Téléchargez à volonté, 50 minutes par jour.



Quoi? Tu étouffes dans ce monde trop policé? Coincé, sclérosé, hypra-conformiste? Ah, ouais, tu as un problème d'intégration, man. Chausse ton modem, viens sur le Réseau! Il est temps d'aller faire un tour sur Internet, dude... Cékoi? Un monde nouveau! Où souffle encore un vent de liberté! Ouais, respire, ici le karma est encore cool. Plein le cortex... Le grand air... le Réseau!... Enjoy life... *Par Frédéric Mora.*

Illustrations: Corentin Seguin de Broin.

L'Info-Archipel

Internet est composé de l'interconnexion de millions d'ordinateurs répartis dans le monde entier. En fait, Internet ressemble à la Belle Epoque: un gigantesque revival communautaire. Un archipel dont les îles sont les ordinateurs, connectés un peu partout sur la planète. Ces machines sont très variées: ordinateurs géants de grandes institutions (zzz) mais aussi stations de travail et ordinateurs personnels (des futurs copains!). Internet est souvent dépeint comme un "Réseau de réseaux". Ce n'est pas une mauvaise description (il n'y en a **pas** de mauvaise, man, ne juge pas), car beaucoup de ces ordinateurs sont situés sur des réseaux locaux, par exemple dans des entreprises ou des facultés. C'est pourquoi on l'appelle souvent "Le Réseau" (avec une majuscule).

Où se trouve Internet?.. Hein? Où?

Internet est partout et nulle part… Pour qu'une machine soit sur Internet, il suffit qu'elle soit branchée sur une autre machine qui y est déjà reliée. Internet est un maillage diffus qui couvre la quasi-totalité de la planète (qui est belle et qu'on **fout en l'air**).

De même, personne ne possède ni ne contrôle Internet (heureusement). Le régime est de type féodal primitif à tendance anarchiste. Le seigneur local est l'administrateur du système sur lequel tu te branches, et l'autorité lointaine du roi est représentée par l'Internet Society, une des associations qui normalisent les méthodes de communication utilisées sur le Réseau. Le propriétaire terrien est le possesseur de la machine... toi et ton micro dans un esprit peaceful, bien sûr…

L'archipel, ses indigènes, sa mythologie…

Internet est apparu aux Etats-Unis, en 1969 sous le nom d'ARPAnet. Conçu sous l'égide de l'Armée américaine, c'était d'abord quatre machines (ou **sites**). Comme tu l'auras remarqué, la Communauté a vite branché tout le voisinage. De grands organismes de recherche, des universités, des centres de calculs se sont connectés à Internet.

Par ailleurs, en 1985, toujours aux Etats-Unis, la *National Science Foundation* a créé son réseau pour aider les universités à interconnecter leurs machines. Ce réseau est devenu un point de connexion universel. Des firmes commerciales (beuh) et des machines hors des Etats-Unis s'y sont connectés en nombre croissant. Pendant longtemps, c'était surtout un outil d'enseignement, de recherches, et de communion d'esprit. Tout usage commercial était prohibé. Ces restrictions ont bien sûr été supprimées. Big Brother et Internet ont désormais un maître commun: le grand Commerce. D'où explosion.

Pourtant, les premiers après les militaires, c'était nous, les routards: universitaires en shetland, bidouilleurs à queue de cheval et T-shirt, et étudiants accros au café sans sucre. Cools mais bons techniciens. Utilisant sans difficultés des programmes d'aspect rébarbatif, aux commandes ésotériques, qui constituaient l'unique moyen de parcourir Internet. Corrigeant même, si besoin était, les éventuelles erreurs dans les dits programmes.

Mais la population de l'archipel a bien changé. Toute firme commerciale, même minuscule, se doit maintenant d'avoir une liaison à Internet. "T'as un E-mail?" se disent des types qui n'ont rien à se dire mais qui aiment échanger des cartes de visite (j'en ai **vu**!). Bref les costards-cravates ont débarqué dans le paysage académique et décontracté du Réseau. Et surprise! On ne s'entend pas si mal!…

Puis y a les touristes, des centaines de milliers, puis des millions. Welcome les abonnés des services télématiques américains: CompuServe, America On-Line, Delphi, BIX, etc. Les équivalents de nos serveurs Télétel 3615, à ceci près qu'on s'y connecte non pas par un Minitel, mais avec un micro-ordinateur muni d'un modem. L'un après l'autre, ces serveurs ont ouvert des liaisons Internet, et leurs millions de novices complets ont déferlé sur le Réseau. Intéressés, quoi, toujours avec leur café sans sucre. Et les vendeurs d'accès à Internet se sont mit à fleurir un peu partout dans le monde (y compris en France). Ça a encore fait des costards-cravates. Mais hey! C'est la culture universelle, ou on continue à se faire des petits ghettos mentaux !? Open, man... **Open!!!**... Free access.

Choc culturel réciproque. Nous, les pionniers d'Internet, scientifiques et bidouilleurs, on n'était plus seuls: confrontés à des gens normalement constitués, qui, parfois même ignoraient Unix, avaient leur permis et un costume Armani… des mecs qui voulaient se promener... quoi de plus normal? Pour eux, les "véhicules" (les programmes d'accès) se sont simplifiés, dotés d'interfaces graphiques. Bref, la jungle pour routard aguerri a presque partout cédé la place à un jardin bien entretenu. La population actuelle d'Internet est estimée, selon les sources, à 10, 20, voire 30 millions de connectés, engendrant une circulation de données de **35000 gigaoctets par mois** (soit 35000 milliards d'octets!). Le nombre de connectés augmenterait au rythme d'un million par mois. La France est au quatrième rang mondial pour son trafic Internet.

Les Plans pour y aller

Internet n'est pas sectaire. Les machines de toutes marques peuvent s'y connecter. Y compris la tienne.

Plusieurs **pourvoyeurs d'accès** proposent des points d'accès à Internet, souvent en connectant le micro-ordinateur à une grosse machine (un **hôte**) via modem. La machine en question dispose d'un accès rapide à Internet, limité par le débit de ton modem.

Certains pourvoyeurs d'accès vendent un logiciel de connexion prêt à l'usage. D'autres se contentent d'un émulateur de terminal. Les plus grands noms sont désormais dans la partie. IBM propose OS/2 version 3 (surnommé *Warp*), dont le BonusPak contient un kit d'accès à Internet très complet, intégré à l'environnement graphique d'OS/2. eWorld, l'équivalent Apple offre pour le Mac un accès adapté à Internet.

Le pourvoyeur taxe au temps de connexion, au volume de données transféré, ou aux deux. De plus, la connexion téléphonique vers l'hôte est bien sûr facturée, comme tout appel, par France Télécom. Fais toujours tes comptes, compare. Un abonnement, c'est important, dude.

Circule, y a tout à voir.

Pour circuler sur Internet, on emploie des **protocoles**, des méthodes de communication. Obligé. Selon le but recherché, on emploie divers protocoles, qui correspondent à divers programmes. Par exemple, pour transférer des fichiers, on emploie FTP (*File Transfer Protocol*). Pour se connecter à une machine distante, on utilise Telnet, qui est un émulateur de terminal. Pour éviter d'avoir à taper trop de commandes textes, il existe un programme qui présente les ressources d'un serveur sous forme de menu, Gopher.

> Pendant longtemps, c'était surtout un outil d'enseignement, de recherches, et de communion d'esprit. Tout usage commercial était prohibé.

Mais le protocole qui a le plus de succès actuellement est HTTP. OK, le nom est barbare, mais c'est un moyen d'accès rêvé pour le novice: une interface graphique intuitive, un pilotage à la souris. Le plus connu des programmes implémentant ce protocole est Mosaic, qui est gratuit (dom-pub) et existe pour Unix, Mac et PC. Inconvénient: il nécessite une liaison rapide. D'autres programmes supportant HTTP, gratuits ou commerciaux, apparaissent régulièrement: citons Netscape (Unix) ou SlipKnot (Windows).

Il existe environ 8000 forums sur les sujets les plus divers, et il s'en crée de nouveaux quotidiennement: de la bière aux OVNI en passant par le rock planant ou la pêche au gros.

Communiquer, discuter... c'est vachement important!

Internet est avant tout un lieu de communication. Par **courrier électronique**, pour commencer. Tous les connectés peuvent s'envoyer des courriers. De simples textes le plus souvent, mais qui s'enrichissent d'images et de sons si les machines des correspondants en permettent la restitution. Le courrier électronique est aussi cool que le fax (un texte, voire des graphiques) aussi souple que le téléphone (on reçoit les messages directement, sur sa machine). Acheminement quasi instantané! Le Courant passe! Plus de queue devant le fax, plus d'appels téléphoniques qui n'aboutissent pas parce que le destinataire est sorti ou est en ligne, plus de sonnerie intempestive pendant le solo de Carlos Santana. Tu consultes ton courrier électronique, tu réponds... et tout ça quand tu veux.

Aprés, y a la palabre en direct avec d'autres connectés, au moyen de l'**IRC** (*Internet Chat Relay*). C'est la version texte de la C.B. Tu choisis le canal correspondant à ton sujet, tu prends un pseudonyme, et tu tapes la causante avec un pékin qui peut se trouver à l'autre bout du monde, avec l'envie de le refaire.

Les images et les sons numérisés sont des octets et circulent donc très bien sur le Réseau. D'où les systèmes de vidéoconférence sur Internet, appelés à se démocratiser très vite.

Autre moyen de discussion très prisé, les **forums Usenet** (*newgroups* en anglais). Les forums sont des messageries où l'on peut placer des articles (des messages dans le jargon Usenet) sous forme de textes, et répondre à ceux des autres. Il existe environ 8000 forums sur les sujets les plus divers, et il s'en crée de nouveaux quotidiennement: de la bière aux OVNI en passant par le rock planant ou la pêche au gros.

Beaucoup de forums sont internationaux, et la langue utilisée y est l'anglais, la *lingua franca* de l'informatique. Mais chaque pays a ses forums. Même la France, ce ravissant ilot aux 400 fromages enclavé entre le Liechenschtein et Monaco (ex: **fr.rec.humour** dédié aux histoire (pas) drôles, ou les différents **fr.comp.sys** consacrés à l'informatique).

Les deals locaux les plus avantageux

Une autre raison d'explorer Internet est la moisson de fichiers et d'excellents programmes, d'images techniques ou coquines, d'informations diverses que l'on peut y faire... Le tout dans le domaine public, accessible aux jeunes. Le mode de transfert par FTP le plus populaire est le mode anonyme. Les obsédés et les révolutionnaires ont même leurs adresses pour télécharger des armes nocives (virus, bombinettes...) pour le Net.

Et le support? Certes, un logiciel du domaine public ne vous proposera pas de *hot-line*, mais les forums Usenet sont presque aussi efficaces... Voire plus dans certains cas. Les logiciels vedettes du domaine public sont bien suivis et disposent de leur propre forum Usenet, où les utilisateurs s'entraident et discutent des problèmes et de leurs corrections. Les utilisateurs s'empressent de signaler à l'auteur les bogues qu'ils auraient constatés. Par courrier électronique, évidemment...

Quelques sites FTP anonymes intéressants: **wuarchive.wustl.edu** (programmes pour micros), **ftp.univ-rennes1.fr** (docs en français et logiciels), **prep.ai.mit.edu** (projet GNU, une collection d'utilitaires du domaine public inspirés d'Unix).

Roots and Culture

Internet est aussi une fantastique médiathèque. On peut y explorer certaines des plus grandes bibliothèques universitaires du monde, et avoir accès à leur catalogue. On peut y trouver (et télécharger) les grands classiques de la littérature anglo-saxonne, et même certains classiques français... traduits en anglais... (**ftp ftp.cnam.fr**, **/pub/Gutemberg**). La culture française n'en est cependant pas absente, puisqu'on trouve une mini-encyclopédie en français sur **http://tuna.uchicago.edu/ARTFL.html**.

Pour sa part, le ministère de la Culture a entamé la numérisation d'une partie des 27 millions d'images de son patrimoine. Une partie des images numérisées est visible sur **http://web.culture.fr**. Si ce serveur vous plaît, écrivez au Ministre par courrier électronique (**ministre@cyr.culture.fr**). Ca lui fera plaisir.

En outre, un nombre énorme de bases de données est consultable depuis toute machine connectée à Internet. Certaines sont payantes (je proteste), d'autres, d'origine universitaire, sont gratuitement consultables. Tout ça couvrant une variété de sujets époustouflante: cinéma, miousique, littérature, lois, économie (et les moyens d'en faire), finance, science-fiction, agriculture (traditionelle), technologie et recherche, astronomie, biologie, jardinage alternatif, mathématiques, histoire, statistiques, météo... Tous ces sujets sont accessibles via un catalogue en ligne, Hytelnet (**telnet access.usask.ca,** login: **hytelnet**)

Et pour les fanas d'informatique, les principaux constructeurs et éditeurs de logiciels ont ouvert des services consultables par Internet, où on trouve aussi bien des catalogues que de la doc.



Le Média qui contient les autres médias

Un grand nombre de périodiques électroniques sont diffusés grace à Internet. Gratuits le plus souvent, ces magazines électroniques (il y en a des centaines) couvrent des sujets très divers, de la médecine à la peinture abstraite. Sans eux, certaines idées se heurteraient à des mecs ripolinés qui balanceraient: “trop spécialisé...pas assez connu... Claudia Schiffer... Nagui Ardisson”. Leurs abonnés reçoivent régulièrement le magazine sous forme de courrier électronique, et peuvent télécharger les anciens numéros qui les intéressent. La liste des magazines électroniques peut bien sûr être consultée sur Internet (**ftp crvax.sri.com**, **netinfo/interest-groups**).

On vend aussi des magazines classiques sur Internet. On peut même consulter des sommaires et lire des extraits de revues. Essayer *The Electronic Newsstand*: **telnet enews.com**, login: **enews**.

Si l'on cherche un ouvrage technique ou un roman, *Books Stack Unlimited* (**telnet books.com**) ou Compubooks (infos: envoyez un courrier à **info@compubooks.com**).

Miousique! Pleaaase!

On ne compte plus les boutiques américaines qui vendent des disques sur Internet. A quoi ça servirait? Bientôt la France, ce pays aux 400… je m'égare. Déja sur Internet, on peut voir les pochettes des disques et entendre des échantillons sonores des derniers tubes! Certains groupes bien barrés sont déjà sur le Réseau. «Head First» d'Aerosmith par Gopher sur **gopher.io.org** ou par Mosaic sur **http://www.io.org**.

Mieux, il existe des serveurs FTP gratuits où l'on trouve les paroles des albums d'un grand nombre de chanteurs et groupes anglo-saxons (**ftp ftp.informatik.tu-muenchen.de, /pub/rec/music/lyrics/uwp**). Mais peut-être préférez-vous le classique? Tout savoir sur Beethoven? c'est sur **telnet sjsulib1.sjsu.edu**, login: **lib**.

Le film sera suivi d'un débat créatif...

Toujours grâce à Mosaic ou un autre programme HTTP, découvre, en avant-première, des extraits de «Junior» d'Ivan Reitman, avec Arnold Schwartzenneger… ou un autre film avec quelqu'un d'autre dedans (tant qu'à faire) sur **http://www.mca/com**. Pour une filmographie complête (comme le riz que je mange), une base de données entière sur le cinéma est interrogeable sur **http://www.cm.cf.ac.uk/movies/moviequery.html**.

Jouons un peu

Internet est aussi un gigantesque terrain de jeux. Les amateurs de jeux classiques (échecs, go, bridge...) ont des serveurs dédiés où ils organisent des compétitions à distance. Des fanatiques du monde entier se connectent périodiquement pour des parties de Risk ou de Diplomatie. D'autres jeux, arbitrés par ordinateur, ont également fait leur apparition. Empire, un *wargame* interactif multi-joueurs en temps réel, fait ainsi passer des nuits blanches aux amateurs. Multitrek, quant à lui, est une simulation de combat spatial multi-joueurs ambiancé Star Trek.

Les amateurs de jeux de rôles sont heureux aussi. Il existe des dizaines de serveurs de type MUD (*Multi User Dimension*) où se déroulent des parties interactives de jeux de rôles. Les joueurs endossent la peau et les caractéristiques d'un personnage, puis explorent un univers qui peut être extrêmement riche et complexe, avec sa géographie et ses lois. En affrontant d'autres personnages (contrôlés par des joueurs ou par la machine) ou en collaborant avec eux, les joueurs peuvent peu à peu progresser. C'est comme aller à Katmandou en stop. Visiter les forums **rec.games.empire**, **rec.games.mud.announce** ou **rec.games.netrek**, et jouer à Multi-Trek par **telnet mtrek.internex.net 1701** ou au Go par **telnet flamingo.pasteur.fr 6969**.

La place du marché: Typique.

Le commerce sur Internet se développe à toute allure. De proximité ou genre multinationales, le Réseau donne le choix. Pour moi c'est vite choisi. Le chaland peut se connecter sur le serveur d'une firme, consulter le catalogue et commander en laissant son adresse et un numéro de carte de crédit. Rien de révolutionnaire pour nous Français, habitués à ces services sur Minitel. L'intérêt est que l'on peut consulter des catalogues de firmes étrangères via Internet, alors que le Minitel reste confiné à la France.

Il existe à présent sur Internet des serveurs pour commander des livres, des CD (musicaux ou informatiques), des revues, des T-shirts, voire des shorts de plage californiens (si, si…). Bien sûr, droits de douanes et délais d'expédition modèrent les envies d'emplettes internationales, mais les articles ainsi commandés sont souvent introuvables en France. Indispensable: la lampe psychédélique (18 modèles différents), véritable LSD catalogue en image sur **http://www.btg.com/spencer**.

A bientôt sur le Réseau! Chante avec moi (sur l'air de “On ira tous au Paradis”):

> “On s'retrouvera sur Internet… même toi!
> Costards-cravate ou bien casquette... on ira
> Avec les nerds et les otakus
> Les gens qui s'emmerdent et les bons coups
> On ira tous sur Internet... *ad lib*”



Frédéric Mora est l'auteur de “La Bible sur Internet” à paraître aux éditions Addison-Wesley.



Les communautés virtuelles

L'esprit communautaire renaît. Et bonne nouvelle, il n'y a plus besoin de partager ses provisions d'encens, sa femme, et son plat de lentilles biologiques. Les communications entre ordinateurs individuels permettent de recréer des structures alternatives dans un espace nouveau, parallèle à celui de l'Etat. En avant-première à la publication de son livre "Les communautés virtuelles" chez Addison-Wesley, Howard Rheingold, le fondateur du Well, la communauté virtuelle la plus intéressante et la plus active du moment, nous a livré ses bonnes feuilles...

"Y'a papa qui dit encore: "Oh, la vache" à son ordinateur!" Cette phrase est passée chez nous au rang de classique pour évoquer la manière dont ma communauté virtuelle a empiété sur notre réalité quotidienne. Ma fille, qui a sept ans, sait que son père participe à des réunions d'amis invisibles qui semblent se tenir à l'intérieur de son ordinateur. Alors que personne ne les voit, il lui arrive même de leur parler. Elle sait aussi que ces amis invisibles font parfois des apparitions en chair et en os, et qu'ils peuvent venir aussi bien du quartier que de l'autre côté de la planète.

Depuis l'été 1985, deux heures par jour en moyenne, et sept jours sur sept, je branche mon micro-ordinateur sur la ligne de téléphone et je me connecte au Well (*Whole Earth 'Lectronic Link*, service électronique de la Terre entière[1]), un service de forums électroniques qui permet à des gens du monde entier de tenir des conversations publiques et d'échanger des messages électroniques privés. Au départ, l'idée d'une communauté accessible uniquement à travers l'écran de mon ordinateur me laissait une impression de froideur, mais je me suis rendu compte rapidement que l'on pouvait éprouver de la passion pour le courrier et les forums électroniques. J'ai désormais de l'affection pour les individus que j'ai rencontrés par l'intermédiaire de mon ordinateur, et je me sens profondément concerné par l'avenir de ce moyen de communication qui nous permet de nous rassembler.

Je suis loin d'être le seul à éprouver cet attachement émotionnel à un rituel apparemment froid et technologique. Des millions d'autres, dans le monde entier, participent également à ces regroupements qu'on appelle communautés virtuelles, et cette population n'en finit plus de croître. En découvrant le Well, j'ai trouvé un monde qui avait déjà commencé de s'épanouir sans moi; c'est toute une joyeuse compagnie qui m'accueillit après que j'eus trouvé la clé de cette porte secrète. Comme d'autres avant moi, qui étaient tombés dans le puits du Well, je m'aperçus rapidement que j'étais tout à la fois spectateur, acteur et scénariste — comme tous les autres — d'une improvisation permanente. Une contre-culture à part entière s'épanouissait au bout de ma ligne de téléphone, et j'étais invité à y apporter ma contribution.

Le village virtuel de quelques centaines d'âmes que j'avais rejoint en 1985 en comptait huit mille en 1993. Il m'apparut clairement après quelques mois que je participais à l'élaboration d'un nouveau type de culture. Sous mes yeux, le contrat social qui liait cette communauté naissante évoluait au fur et à mesure que de nouvelles recrues rejoignaient les fondateurs des premières années. Des normes de conduite furent établies, contestées, modifiées, rétablies, recontestées, dans une sorte d'évolution sociale accélérée.

D'emblée, je ressentis le Well comme une vraie communauté parce qu'il était également lié à ma vie de tous les jours. Bon nombre d'utilisateurs du Well habitent en effet autour de la baie de San Francisco. Mois après mois, j'ai ainsi assisté à des mariages, à des naissances et même à un enterrement "en vrai" de membres du Well. (L'expression "en vrai" est utilisée si souvent au sein des communautés virtuelles, pour distinguer ce qui se passe dans la vie normale de ce qui se passe sur le réseau, que les habitués l'abrègent couramment en "EV[2]".) J'ai arrêté de tenir le



Le Well est une communauté électronique de Sausalito en Californie créée en 1985.

compte des fêtes et des sorties au cours desquelles les acteurs invisibles d'innombrables débats et mélodrames passionnés tenus sur l'écran de mon ordinateur m'apparaissaient "en vrai", avec des visages, des corps et des voix.

Je me rappelle bien ma première irruption dans une pièce remplie de gens que je n'avais jamais vus, qui connaissaient pourtant certains détails de ma vie intime et dont je connaissais aussi les joies et les tourments. Trois mois après ma connexion initiale, j'assistai à ma première fête du Well chez un des animateurs du service. À peine entré, je dévisageai tous ces étrangers. Ce fut l'une des sensations les plus étranges que j'aie jamais éprouvée. J'avais débattu avec ces individus, discuté de la pluie et du beau temps sur un pas de porte virtuel, formé des alliances et des amitiés, éclaté de rire avec eux, je m'étais fâché tout rouge contre certains d'entre eux. Mais pas un seul visage ne m'était familier. Je n'avais rencontré aucun de ces individus.

Ma famille est habituée depuis longtemps à ces séances matinales ou fort tardives; assis dans le bureau que j'ai à la maison, je ris, je peste, je pleure parfois à la lecture de mon écran. La fois où elle me surprit à jurer, ma fille avait peut-être l'impression que j'étais seul à mon bureau, mais en ce qui me concernait, j'étais en contact avec des amis, des collègues, des confrères.

À un moment ou à un autre:

• J'ai participé au forum "Parents" du Well, pour aider, avec d'autres, un ami qui venait d'apprendre que son fils était leucémique.

• J'ai participé à MicroMUSE, un jeu de rôles (et, par ailleurs, outil pédagogique) du XXIVe siècle, et j'ai interagi avec des étudiants et des professeurs qui me connaissaient sous le pseudonyme de "Pollinisateur".

• J'ai rencontré Twics, une communauté biculturelle de Tokyo; Cix, une communauté de Londres; CalvaCom, une communauté parisienne et Usenet, un ensemble de plusieurs centaines de forums qui se transportent autour du globe par courrier électronique auprès de millions de participants dans des dizaines de pays.

• J'ai consulté des décisions de la Cour suprême, afin de trouver des informations qui me serviraient à m'opposer à un interlocuteur lors d'un débat politique qui se tenait ailleurs sur le Réseau; j'ai rapatrié ce matin l'image satellite des prévisions météo pour la région Pacifique.

• J'ai suivi le compte-rendu d'un témoin du coup d'état de 1991 à Moscou; des événements de Tien-An-Mein; de la guerre du Golfe. Ces informations se transmettent entre membres d'un réseau fait d'ordinateurs bon marché et de lignes téléphoniques ordinaires, se jouant des frontières géopolitiques en empruntant les artères de l'infrastructure planétaire de communication.

• J'ai participé à des discussions en temps réel entre des utilisateurs répartis sur trois continents, où les traits d'esprit les plus fins le disputaient aux blagues les plus grasses, grâce à *Internet Relay Chat* (IRC), un moyen de communication qui marie les caractéristiques de la conversation et de l'écrit. L'IRC a engendré sa propre sous-population quasi obsessionnelle qui compte des milliers d'adeptes, de l'Australie à la Zambie.

Les membres des communautés virtuelles font appel à des mots inscrits sur des écrans pour échanger des plaisanteries; débattre; participer à des digressions philosophiques; faire des affaires; échanger des informations; se soutenir moralement; faire ensemble des projets; conduire des remue-méninges; médire d'autrui; tomber amoureux ou flirter; se faire des ami(e)s; les perdre; jouer; créer un peu de quelque chose qui ressemble à de l'art et pour perdre pas mal de temps. Les membres des communautés virtuelles font sur le Réseau tout ce qu'on fait "en vrai"; il y a juste le corps physique qu'on laisse derrière soi. Pas moyen de s'embrasser, pas de risque non plus de recevoir un coup de poing dans la figure, mais ça laisse tout de même la place pour beaucoup de choses. Pour les millions d'entre nous qui y ont été amenés, la richesse et la vitalité des cultures électroniques sont séduisantes, et peuvent même créer un état de dépendance.

Le Well est une petite ville, mais il y a dans cette ville une porte qui s'ouvre désormais sur le brouhaha vivifiant du Réseau, dont les caractéristiques sont bien différentes de celles des villages virtuels d'il y a quelques années. J'ai maintenant d'excellents amis dans le monde entier que je n'aurais jamais rencontrés sans la médiation du réseau. Lorsqu'on part à l'étranger, lorsqu'on va à la rencontre d'une culture étrangère, l'avantage d'un tel cercle étendu de connaissances faites sur le Réseau est appréciable. Partout où je suis allé physiquement ces dernières années, j'ai retrouvé des gens que je connaissais déjà par contact électronique; notre enthousiasme partagé pour les communautés virtuelles servait de lien, malgré les différences de langue et de coutumes.

C'est maintenant une habitude: je rencontre des gens et j'apprends à les connaître des mois ou des années avant de les rencontrer physiquement. Ma vie d'aujourd'hui est radicalement différente de celle d'avant mes contacts sur le Réseau; mes amis ne sont plus les mêmes, j'ai d'autres préoccupations. Je peux à un moment donné m'occuper d'organiser une partie de bridge chez moi pour la semaine suivante, et quelques instants plus tard participer à un débat houleux réunissant des participants de plusieurs pays. Je fais partie de mes communautés virtuelles, mais à l'inverse, et dans la mesure où leurs débats me restent en tête et se mêlent à mes préoccupations quotidiennes, elles font aussi partie de moi. Je suis "colonisé", et mon sens de la famille, dans ce qu'il a de plus fondamental, a été "virtualisé".

J'ai pu observer des variantes du même phénomène de virtualisation de communautés touchant quelques centaines ou quelques milliers de personnes à Paris, à Londres, à Tokyo. Ce sont parfois des villes entières qui acquièrent le statut électronique. En Amérique, Santa Monica (Californie) et Cleveland (Ohio) sont les premières à inaugurer un service télématique municipal. À Santa Monica, le service abrite notamment un forum sur les problèmes des SDF auquel participent les SDF eux-mêmes, par l'intermédiaire de terminaux publics. Ce service est en connexion électronique avec Coara, un service régional analogue située dans une province reculée du Japon. Biwa-Net, dans la région de Kyoto, est relié de la même manière à une ville jumelée en Pennsylvanie. Ainsi le Réseau est-il à peine en train de s'éveiller à lui-même.

À observer une communauté virtuelle donnée, son évolution, on éprouve l'excitation intellectuelle que peut procurer une recherche anthropologique en chambre ainsi qu'un certain sentiment de voyeurisme; on a un peu l'impression de regarder un feuilleton américain pour lequel il n'y aurait pas de séparation nette entre les acteurs et les spectateurs. Pour le prix d'un



appel téléphonique, vous pouvez participer au psychodrame de votre choix. En matière d'évasion, les accros du Minitel en France, les adeptes des Muds d'Internet, les obsessionnels du dialogue en temps réel de l'IRC dans les campus universitaires américains prouvent que la télématique peut être un véritable marché du rêve interactif et payant.

Au cours de l'été 1986, ma fille — qui avait alors deux ans — fut piquée par une tique. Cette sale bête gorgée de sang était agrippée au cuir chevelu de notre enfant, et nous nous demandions comment nous en débarrasser. Judy, ma femme, se chargea d'appeler le pédiatre. Il était onze heures du soir. De mon côté, je me connectai au Well et laissai un message dans le forum "Parents". Quelques minutes plus tard, j'avais la réponse espérée, gentiment donnée par un certain Docteur Flash Gordon (je n'invente rien). Avant même que le pédiatre ne nous rappelle, j'avais retiré la tique.

Ce qui m'avait stupéfié, dans cet épisode, ce n'était pas seulement la rapidité avec laquelle nous avions obtenu l'information précise dont nous avions besoin, au moment voulu. C'était aussi ce sentiment fort de sécurité que j'avais éprouvé en m'apercevant que des gens bien réels (et non pas des répondeurs téléphoniques, par exemple) — des parents, des infirmières, des médecins, des sages-femmes — étaient disponibles à tout moment en cas de besoin.

Au fil des années, en dépit des distances, ceux d'entre nous qui avaient noué des relations de cœur au sein du forum "Parents" commencèrent à se rencontrer face à face. Le pique-nique estival annuel du Well, dans la baie de San Francisco, est issu d'une rencontre organisée à l'origine par les participants de ce forum. Cette année-là, le forum avait été le théâtre de nombreuses conversations particulièrement intenses. Lorsque l'été arriva, il fut question d'organiser ensemble quelque chose de plus relaxant, un barbecue avec les enfants, par exemple. Comme souvent sur le Well, cela prit rapidement des proportions plus importantes que prévu, et on aboutit donc à une fête pour tout le Well organisée par les membres du forum "Parents". Phil Catalfo réserva dans un parc public une pelouse pour le pique-nique ainsi qu'un terrain de softball[3].

C'est évidemment de leurs enfants que les parents parlent dans ce forum; nous avions donc tous entendu parler de Gabe, le fils



Al Gore, vice-président des Etats-Unis et chantre de la politique américaine d'aménagement des "autoroutes de l'information", œuvre désormais pour une réglementation étatique de l'Infobahn, en opposition avec les créateurs du Well.

de Philcat, de ma fille Mamie, du fils de Busy qui joue du banjo, etc., mais nous n'avions pas rencontré grand monde jusqu'ici. Je me souviens que lorsque Mamie et moi sommes arrivés au parc, nous avons reconnu, de loin, un groupe au milieu de ceux qui s'étaient déjà formés. Cela tenait probablement à leur façon de parler, debout, par deux ou trois, avec les enfants qui couraient autour du bouquet d'eucalyptus avant de rejoindre le terrain de softball. Je me rappelle avoir joué dans la même équipe qu'un garçon qui, en forum, m'énerve quasi systématiquement par son insistance à vouloir ramener toute conversation à un débat libertaire; je me souviens qu'après deux parties jouées avec lui, je me suis dit qu'après tout il était plutôt sympathique.

Il s'agissait là d'un pique-nique communautaire à l'américaine tout à fait normal: des gens qui ont plaisir à se retrouver un dimanche d'été avec leurs enfants pour faire un barbecue et jouer au softball. Il aurait pu s'agir de personnes allant d'ordinaire à la messe ensemble ou bien de collègues de travail. En l'occurrence, c'était la réunion bien réelle d'une communauté virtuelle. Le pique-nique du forum "Parents" fut une telle réussite qu'il devint un événement annuel, organisé autour du solstice d'été, et qu'on amena les enfants, à dater de ce jour, à toutes les fêtes du Well.

Pour un nombre significatif d'individus, néanmoins, il n'est pas facile d'intervenir dans une conversation parlée de manière suffisamment pertinente; souvent, pour peu qu'ils aient le temps de réfléchir à ce qu'ils veulent dire — et la conversation écrite des forums le leur permet—, leurs contributions peuvent être fort intéressantes. Ces gens-là — qui doivent constituer une part importante de la population — peuvent trouver la communication écrite plus vraie, plus profonde que la communication face à face. Qui peut se permettre de leur dire que cette préférence pour un mode de communication donné — l'écrit — est dégradante par rapport au choix de la communication parlée? Ceux qui critiquent la télématique à cause de l'utilisation obsessionnelle qu'en font certains marquent un point, mais ils tapent à côté de la plaque lorsqu'ils ne tiennent pas compte de tous ceux qui se servent de ce moyen de communication pour nouer des relations authentiques. Ceux qui pensent que les communautés virtuelles sont des lieux froids nous alertent opportunément sur les limites de la technologie. Mais peuvent-ils nous dire de quelle autre manière Philcat, Lhary, les Allison et ma propre famille aurions pu obtenir tout le soutien moral et toute l'information que le Well nous a apportés lorsque nous en avions besoin? À l'inverse, il est vrai que nous autres, qui trouvons cet esprit de communion dans le *cyberespace* devons rester attentifs aux dérives possibles de ce nouveau média.

Lorsqu'on se connecte au Well pour une minute ou deux, plusieurs dizaines de fois par jour, c'est comme si l'on jetait un coup d'œil dans le café du coin, ou dans le réfectoire ou la salle commune, pour voir qui est là et si cela vaut la peine d'entrer pour discuter un moment. Comme le dit la psychologue Sara Kiesler dans un article sur les réseaux publié par la *Harvard Business Review*: "L'une des caractéristiques surprenantes de l'informatique, c'est qu'il s'agit en fait d'une activité sociale. À mon

travail, le programme de réseau le plus utilisé s'appelle "Qui" et permet de savoir qui est connecté au réseau à un moment donné."

Étant donné qu'il n'y a pas moyen de se voir dans le *cyberespace*, le sexe, l'âge, la race, l'aspect physique se sont pas apparents, sauf si l'individu souhaite en parler. Ainsi, les handicapés physiques, qui ont en général du mal à se faire des amis, sont ravis de découvrir que les communautés virtuelles les traitent comme ils ont toujours voulu être traités, c'est-à-dire comme des êtres pensants, communiquant des idées, traduisants des sentiments et non comme des corps ayant telle étrange apparence ou telle bizarre façon de marcher ou de parler (voire de ne pas marcher, de ne pas parler…).

Ce dont conviennent les membres enthousiastes des communautés virtuelles du Japon, d'Angleterre, de France ou d'Amérique, c'est que la télématique permet d'accroître son cercle d'amis et que c'est là un de ses avantages majeurs. Elle permet de *rencontrer* des gens, que l'on ait ensuite envie de prolonger le contact avec eux ou pas. En réalité, elle permet, à la fois, de prendre contact avec l'autre et de garder une certaine distance avec lui. La prise de contact fonctionne à l'inverse des prises de contact classiques: nous sommes habitués à rencontrer d'abord les gens, puis à les connaître petit à petit; au sein des communautés virtuelles, on apprend d'abord à connaître les gens, puis si on le souhaite, on les rencontre.

Comment se fait-on des amis? De manière traditionnelle, nous recherchons, parmi nos voisins, nos collègues de travail, nos connaissances et les amis de nos connaissances des gens qui partagent nos valeurs et nos centres d'intérêt. Une fois que nous les avons trouvés, nous échangeons avec eux des informations sur nos personnalités respectives, nous révélons certaines de nos motivations, discutons de nos passions, et cela aboutit parfois à une amitié. Dans une communauté virtuelle nous pouvons nous rendre directement à l'endroit où nos principaux sujets d'intérêt sont débattus, et faire connaissance avec des individus qui partagent nos passions et dont l'expression écrite nous séduit. Dans la vie normale, il n'est pas possible de décrocher son téléphone et de demander à parler à quelqu'un qui s'intéresse à l'art ottoman, au vin californien ou qui a une fille de trois ans. Par la télématique, il est possible de rejoindre un forum portant sur l'un de ces sujets, puis d'entamer une correspondance publique ou privée avec les participants à ces forums sans les avoir jamais rencontrés. Les chances de forger des amitiés sont décuplées par rapport aux méthodes traditionnelles.

Bien entendu, caché derrière le paravent des mots, il est facile de tromper les autres sur son identité, ses motivations, etc. Mais cela est vrai aussi de la communication téléphonique ou face à face; la télématique propose de nouvelles manières de tromper l'autre, et les tromperies à l'identité les plus aisées à mettre en œuvre fonctionneront le temps que suffisamment de gens apprennent à faire un usage plus critique du moyen de communication. Il est vrai que ce dernier favorisera à jamais certains types de subterfuges. Mais dans le *cyberespace*, les individus auront souvent tendance à se mettre bien plus à nu qu'ils ne le feraient sans la médiation des écrans et des pseudonymes.

Votre personnage, Reine Maria, est en train de ramper à l'intérieur d'un labyrinthe tortueux qui se trouve dans le donjon du château de son pire ennemi. Les murs suintent, la lumière est faible, le silence est oppressant. Un sort a transformé le seul allié de Reine en crapaud. Posées sur le clavier, vos mains sont moites; on entend distinctement les battements de votre cœur. Si Reine fait une mauvaise rencontre, votre incarnation électronique mourra, et les centaines d'heures de travail que vous avez passées à l'élaborer auront été perdues. Et ce n'est pas seulement votre personnage imaginaire qui est en jeu. Le destin de Reine influencera l'existence virtuelle d'autres personnages qui représentent vos vrais amis dans le monde physique. Vous êtes dans un jeu de rôles télématique multiutilisateur de la variété "donjons et dragons", ou Mud (*Multi-User Dungeon*), à l'instar de dizaines de milliers d'autres qui, à travers le monde, élaborent des mondes factices sur le Réseau.

Bienvenue dans les recoins les plus fous de l'univers cyberspatial, où la magie fonctionne et où l'identité de chacun est incertaine. Les Muds, mondes imaginaires reliés à des bases de données informatiques fonctionnent ainsi: on se sert de commandes et de langages de programmation pour improviser des mélodrames; construire des mondes et les objets qui les habitent; résoudre des énigmes; inventer de nouveaux jeux et de nouveaux outils; acquérir pouvoir et prestige; emmagasiner des connaissances; satisfaire sa soif de richesse, ses désirs érotiques et ses pulsions violentes. En effet, dans certains Muds, on peut avoir des rapports sexuels désincarnés, dans d'autres, on peut même tuer ou mourir.

Tout a commencé sur l'ordinateur d'une université anglaise en 1980. En juillet 1992, on pouvait trouver plus de 170 jeux multi-utilisateurs distincts sur Internet, faisant appel en tout à dix-neuf langages de construction de monde ludique. Les mondes les plus prisés ont des milliers d'utilisateurs. Richard Bartle, l'un des pères des Muds, estimait qu'en 1992, plus de cent mille personnes jouaient ou avaient joué dans au moins l'un d'eux. Le spécialiste Pavel Curtis évalue, quant à lui, le nombre de joueurs actifs à vingt mille.

Dans les Muds, comme sur le Well, les participants peuvent communiquer les uns avec les autres de manière publique ou privée: ils peuvent s'envoyer des messages électroniques qui parviennent dans leurs boîtes à messages respectives; ils peuvent s'appeler où qu'ils soient dans le Mud pour un dialogue en temps réel, à deux seulement ou à plusieurs; ils peuvent aussi dire (*say*) ou chuchoter (*whisper*) quelque chose à tout personnage se trouvant dans la même pièce qu'eux, ou même prendre une attitude particulière (*pose* ou *emote*). Tout cela est un peu difficile à appréhender au départ, comme de nouveaux mouvements de gymnastique.

La possibilité de faire appel à des positions, des attitudes virtuelles —en plus des mots—, pour faire passer du sens dote les Muds d'un substitut de langage gestuel curieux mais utile. Les poses peuvent être utilisées dans les conversations courantes, dans les discussions plus structurées et dans les échanges très informels et coquins connus sous le nom de *petitsexe* (*tinysex*)[4]. Si votre personnage s'appelle "pluricortex" et que vous tapez la commande "pose fait son entrée", tous les autres personnages qui sont dans la même pièce voient s'afficher le message "pluricortex fait son entrée". La communication y prend une autre dimension. Plutôt que de répondre à une question, vous pouvez hausser les épaules ou sourire de manière énigmatique. Au lieu de quitter normalement la pièce, vous pouvez disparaître dans un nuage de bulles irisées à l'odeur acidulée. Prendre des poses peut paraître bébête et emprunté au début, mais l'habitude aidant, on s'aperçoit que les poses permettent de mieux définir l'atmosphère dans laquelle ont lieu ces conversations; une tentative de création d'un contexte qui manque trop souvent lorsque la communication passe uniquement par les mots.

Le Mud, c'est un environnement mixte de communication en temps réel, avec une touche d'improvisation théâtrale. À la



Howard Rheingold, auteur de "La réalité virtuelle" et du "Millenium Whole Earth Catalog", membre de l'Electronic Frontier Foundation et co-créateur du Well.

différence des forums, il offre plusieurs manières de communiquer en temps réel, comme on vient de le voir. Dans un Mud, ce qui m'importe, c'est de savoir qui est connecté en même temps que moi et quelle est la nature des interactions qui peuvent avoir lieu entre les différents participants. Il s'agit plus d'un lieu où aller traîner que d'un support de publication, un terrain de jeu plutôt qu'un panneau d'annonces.

La différence, c'est que dans les Muds, contrairement aux forums ou aux services de dialogue en temps réel, les participants créent des objets doués de pouvoirs, comme des tapis volants qui peuvent transporter leurs propriétaires dans des parties secrètes du royaume. D'autres participants peuvent acheter ou voler ces tapis; d'autres encore peuvent développer suffisamment de pouvoir pour fabriquer des tapis encore plus utiles, mais pour cela, ils doivent apprendre à connaître suffisamment bien les caractéristiques du Mud, maîtriser son langage de commande, et passer certaines épreuves. Dans certains mondes, la seule manière d'accéder aux secrets de la puissance est de tuer un autre personnage ou de lui jeter un sort paralysant. Dans d'autres mondes encore, il faut qu'une majorité des autres joueurs reconnaissent que vous avez créé quelque chose d'utile à toute la communauté pour que vous puissiez acquérir des pouvoirs magiques.

Il y a des mondes où il faut surveiller ses arrières et d'autres où la collaboration semble le mode de comportement normal. Pouvoir modifier l'environnement du jeu lui-même, tel est l'objectif premier des nouveaux joueurs dans tous les types de Muds. Lorsqu'on se déconnecte du Well, tout ce qu'on laisse derrière soi, ce sont des mots en forum. Lorsqu'on se déconnecte d'un Mud, les maisons que l'on a construites, les cités que l'on a bâties, les outils, les jouets, les armes que l'on a créés restent à la disposition des autres joueurs.

Les communautés qui se sont forgées dans le cadre des Muds sont différentes de celles qui ont vu le jour sur le Well, dans les grands espaces électroniques de Usenet, ou dans les petits salons des BBS. Dans un Mud, on communique, par l'intermédiaire de son personnage, avec d'autres personnes du réseau, mais l'on joue également un rôle et l'on s'emploie à explorer un monde à la recherche de pouvoirs magiques. Ceux qui ont accepté de consacrer suffisamment d'heures de leur vie à devenir sorciers, par exemple, peuvent acquérir ainsi le pouvoir d'invisibilité, ce qui leur permet d'espionner les conversations. Une attitude bien connue dans les lieux les moins respectables de l'univers des Muds consiste à convaincre quelqu'un d'autre de vous rejoindre dans un coin sombre du Mud pour s'adonner avec vous au "cause-pipi" —des dialogues cochons émaillés éventuellement de poses explicites. Bien sûr, il est toujours possible qu'un magicien invisible soit le voyeur de vos ébats. Les utilisations excessives de ce genre de pouvoir font l'objet de débats dans les forums de Usenet où se retrouvent les joueurs pour discuter.

Le *net.sleazing*, comme on appelle les sollicitations trop insistantes au cause-pipi, est considéré comme déplacé mais se pratique beaucoup. Le tour le plus méchant à jouer à un nouveau (la plupart des joueurs sont masculins, même ceux qui ont des noms féminins) consiste à l'amener à une conversation de cause-pipi, à enregistrer cette dernière, puis à la diffuser en forum Usenet. En gros, cela revient dans la vie réelle à séduire quelqu'un, à se filmer en train de faire l'amour avec lui, puis à diffuser la cassette dans le cadre du vidéoclub du quartier. Il y a des Muds quasiment orgiaques, d'autres très chastes, mais les discussions sexuelles ont résolument leur place dans cet univers.

L'occurrence fréquente dans les Muds de "travestissements" sexuels conduisent également les responsables d'universités à désapprouver leur existence. Ces travestissements et les autres impostures à l'identité sont classiques dans le *cyberespace*. Richard Bartle me raconta ainsi l'histoire de "Sue", qui avait captivé les imaginations et les cœurs sur le premier Mud, au début des années 80:

Sue vivait au Pays de Galles, à l'écart donc du reste des membres du Mud. Elle avait bien maîtrisé le jeu et était parvenue au niveau d'"administrateur" ou "sorcière émérite". Elle avait pris l'habitude d'écrire des lettres à tous les autres, de longues lettres à l'ancienne sur papier. Elle y glissait des photos d'elle et nous avions trouvé qu'elle était plutôt jolie. Un de nos sorciers était tombé fou amoureux d'elle; il lui avait envoyé des photos à son tour, des cadeaux, des fleurs, etc., et l'avait demandée en mariage. Mais Sue commença alors à changer d'attitude. Un jour, elle déclara qu'elle partait en Suède comme jeune fille au pair et hop, elle disparut. Nous ne la vîmes plus du tout sur le réseau et cette histoire nous sembla un peu louche.

Un groupe de sorciers du Mud décida de faire le voyage —je n'en étais pas— et d'aller la voir au Pays de Galles. Arrivés là-bas, ils frappent à la porte; une femme leur ouvre; "Bonjour, nous venons voir Sue." La femme leur répond; "Je vous en prie, entrez, j'ai à vous parler. Il se trouve malheureusement que le vrai nom de Sue est Steve et il a été arrêté pour usage de fausse identité. Il est en prison et je suis sa femme."

Ma découverte de la culture télématique française devait me permettre de relever quelques preuves supplémentaires de la nature mondiale du Réseau. Au Japon, je m'étais rendu compte que le Réseau s'était désormais largement émancipé de ses origines américaines et que les communautés virtuelles n'étaient plus exclusivement de langue anglaise et de culture nord-américaine. Mes explorations des deux faces bien distinctes de la télématique en France ont confirmé une observation que j'avais pu déjà faire à toutes les étapes de mes investigations: les grandes institutions considèrent souvent la télématique comme le simple accès à des banques de données, une manière pratique de diffuser de l'information sur les écrans du plus grand nombre, tandis que les gens se servent de la télématique pour communiquer entre eux dans des modes non prévus par les concepteurs de ces systèmes. Dans tous les pays, les individus semblent bien plus intéressés par ces possibilités de communication que par la disponibilité de bases de données.

J'avais entendu parler du Minitel et des fameuses *messageries roses*[5], ces services de convivialité à caractère sexuel qui avaient, lors de leur première période de succès, fait sauter le réseau téléinformatique français. J'avais du mal à croire que les discussions érotiques ou pornographique les moins subtiles constituaient la contribution la plus marquante de la France au Réseau mondial.

Le succès inattendu des services de convivialité entraîna des heurts prévus par Nora et Minc. Une association de médecins avait ouvert un"serveur médical" sur Télétel et avaient choisi le sigle de cet intitulé, "SM", comme code d'accès au service. Pour des milliers d'utilisateurs de Minitel qui commençaient à s'habituer aux messageries roses, cela ne pouvait vouloir dire que "sado-masochisme", et le service avait été envahi de messages racoleurs. Les autorités religieuses et bon nombre de citoyens voyaient avec dégoût les murs de Paris et des grandes villes se couvrir d'affiches érotiques indiquant les codes d'accès de ces services. Le ministère des Télécommunications répondit à ceux qui en appelaient à la censure de cette pollution morale (on compara même les messageries à des "urinoirs électroniques") que "le facteur n'ouvre pas les enveloppes". Les messages électroniques étaient considérés comme des correspondances privées entre individus, donc intouchables. Les tenants de la morale puritaine ne relâchèrent pas leur pression, et réussirent à faire taxer les services de messageries érotiques. En octobre 1991, alors que les controverses se poursuivaient, un sondage Harris France indiquait que 89 % des Français étaient opposés à l'interdiction des *messageries roses*.

Plus de dix ans après le début de cette expérience, le défi que la France doit relever s'apparente à celui auquel doivent faire face les Japonais. À cause d'un encadrement de leur secteur des télécommunications, ils ont été longs à développer des services, et la confrontation avec Internet risque de provoquer des problèmes d'ordre culturel. La France s'efforce elle-même de se protéger des intrusions culturelles, comme le contrôle de la langue par l'Académie française le montre. La crainte de l'envahisseur américain et une certaine méfiance à l'égard de l'expérience d'Internet ont contribué à l'avènement de Télétel. Les écrans exigus et les claviers très peu commodes des millions de Minitel en usage aujourd'hui ne sont plus adaptés par rapport aux communications à haut débit et aux micro-ordinateurs puissants d'aujourd'hui. La France pourra-t-elle revoir entièrement l'interface homme-machine de Télétel, et reprendre ainsi sa marche en avant, ou aura-t-elle les mains irrémédiablement liées par un investissement, décisif il y a dix ans, dans des terminaux rudimentaires? Et si elle réussit la rénovation de l'interface pour maintenir le succès de son réseau national, ce dernier restera-t-il, comme par le passé, à l'écart du Réseau mondial? Ou bien s'y agrégera-t-il, pour y apporter une touche française plus soutenue mais aussi pour ouvrir la France à son influence, bonne et mauvaise ?

Comment ceux d'entre nous qui croient au potentiel démocratisateur des communautés virtuelles doivent-ils réagir vis-à-vis de ceux qui critiquent cet espoir? Je crois que nous devons les inviter à débattre avec nous, et leur demander de nous aider à voir les défauts de nos rêves. Je crois que nous devons lire ce que les historiens et les sociologues ont écrit sur les illusions et les transferts de pouvoir entraînés par les précédentes technologies. La télématique et la technique en général ont leur limites; il nous faut écouter ceux qui les ont analysées, tout en continuant à tester les aspects positifs de ces technologies. Ne pas céder à la "rhétorique du technologiquement sublime", examiner les conséquences sociales de l'utilisation des nouvelles technologies, se souvenir que la communication électronique porte une part d'illusion, ce sont là de bonnes précautions pour éviter le pire.

Mais pour que la démocratie électronique existe un jour, malgré tous les obstacles, ses partisans ne devront pas seulement éviter de faire des erreurs. Ceux qui considèrent les réseaux informatiques comme des outils politiques doivent bouger, et appliquer leurs théories à des communautés de plus en plus nombreuses et de plus en plus variées. Si l'espoir est encore permis, s'il est encore possible de faire reculer le spectre de l'hyperréalité de Baudrillard et de Forster, c'est bien parce que nous aurons réussi à voir le progrès technologique sous un jour nouveau. Plutôt que de tout accepter sans esprit critique ou de tout rejeter sous prétexte que les nouvelles technologies seraient des instruments à fabriquer de l'illusion, nous devons étudier celles-ci soigneusement et nous demander de quelle manière elles peuvent aider à bâtir des communautés plus fortes et plus humaines, ou même en quoi elles peuvent constituer un obstacle à ce projet. La fin des années 1990 apparaîtra peut-être aux historiens de demain comme une courte période cruciale de l'histoire au cours de laquelle les hommes auront réussi ou échoué à reprendre le contrôle des technologies de communication. Armés des connaissances nécessaires, guidés par une vision humaniste, mus par un attachement indéfectible au débat civique, nous, citoyens, tenons entre nos mains les leviers qui peuvent agir sur cette période critique. Ce que sera notre avenir, c'est largement à nous d'en décider. <

----

1 *N.d.t.*: L'acronyme de ce service signifie le 'puits ", au sens de "puits de connaissance". On y détecte également l'adverbe *well*, qui signifie "bien". L'association *Whole Earth* a publié à la fin des années 60 le célèbre *Whole Earth Catalog*, inventaire par et pour la génération hippie, en un millier de pages grand format, de tous les outils et ressources de cette contre-culture. Elle a fait paraître ensuite, dans le même esprit, le magazine *Whole Earth Review*, dont Howard Rheingold a été plusieurs années, et jusqu'à la mi-1994, le rédacteur en chef.

2 *N.d.t.*: L'expression américaine d'origine est *in real life*, abrégée par IRL.

3 Le *softball* est une version douce du *base-ball*, pratiqué — comme son nom l'indique — avec un balle moins dure.

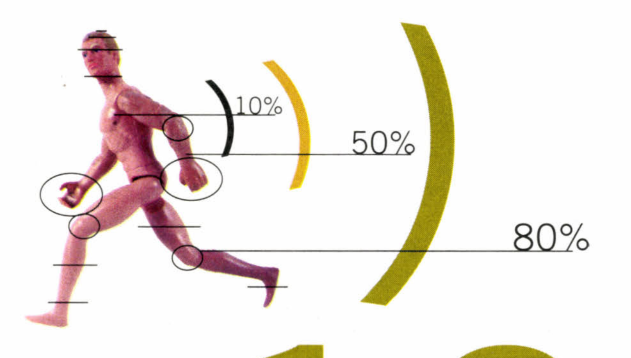
4 *N. d. t.*: Nous utiliserons l'expression, plus imagée en français, de « cause-pipi ».

5 *N. d. t.*: En français dans le texte.



Photo: Yann Melet. Model: G.I Joe par Hasbro.

1&2 **Newton** 5 490 fr. et son **Fax. Modem** 1 290 fr. Apple.
3 **Data Discman 20** Sony. 1 800 fr.
4 **Gourde** Vieux Campeur. 50 fr.
5 **Professeur d'anglais Franklin** 400 fr.
6 **Psion série 3** Psion. 3 000 fr.
7 **Bi-Bop** Sagem. 990 fr.
8 **GSM MicroTAC 720**. Motorola. 2 300 fr.
9 **Veste de Survie multi-poche** Surplus. 300 fr.
10 **Montre Swatch Pager** 1000 fr.
11 **Pistolet Laser Power** 300 fr.
12 **Treillis Armée U.S** Surplus. 350 fr.
13 **Chaussures Timberland** 1 500 fr.
14 **Powerbook 520c** Apple. 22 500 fr.
15 **Omelette au jambon deshydratée** Vieux Campeur. 50 fr.



par Francis Mizio

100% Nomade Une aventure moderne

>Je suis en train de CALCULER SUR MON PSION SÉRIE 3A (512 Ko, 240 grammes) les frais occasionnés par un contrat au Nicaragua et d'en saisir le détail sur mon Powerbook 520C (160 Mo; 3,3 Kg), quand le boss d'Univers Interactif m'appelle sur mon Bibop (180 g).
Il me dit :
- "On a un boulot pour toi".
- "Attends, bouge pas, je change de poste". Je transfère l'appel (touche bleue + touche 9) sur mon Motorola GSM 8200 (149 g) car je sors de la zone de couverture de la borne de France Telecom. En effectuant la manœuvre, je suis obligé de lacher le volant, forcément, et la R19 (beaucoup de kg) fait un écart. Je percute le trottoir et échoue devant un arrêt de bus. Le Motorola sonne. Je raccroche le Bibop et reprends mon interlocuteur. "C'est quoi ces cris?", me demande-t'il.

En glissant du siège le Powerbook a giclé sur le tapis de sol ce qui a déclenché une séquence QuickTime repiquée d'un CD-Rom X. Le son est à fond.
- "C'est rien, je ramène une cliente".
Je comprends au son de sa voix que son appel est sérieux :
- "Ah, vous, les privés, c'est la belle vie. Bon, ramène-toi à Univers Interactif presto, on a un contrat pour toi".

Je coupe le Motorola (touche rouge) en réalisant que l'appel est parti du journal pour aller dans la borne de France Telecom, qu'il est parvenu à mon Bibop, qu'il est reparti dans la borne, direction le relais, qui me l'a renvoyé dans la voiture sur le Motorola! Rien que de savoir ça, on comprend que les produits nomades, c'est quand même quelque chose. Vivre une époque pareille, ça grise.

>Je descends REGARDER LA ROUE: la jante est enfoncée. Je note illico sur mon organiseur Casio SF-R20 (256 Ko - 285g) que je ne dois pas oublier de le facturer en frais pour le boulot qu'ils vont me filer. Comme j'ai la manie de la sauvegarde, je recopie ça sur mon Psion et mon Newton (650g) avec le stylet magnétique. J'écris "Facturer jante Univers Interactif" et Newton identifie "Venise Cherbourg maman pour toi". Comme je n'ai pas le temps de

reprogrammer l'acquisition d'écriture de l'appareil, je laisse tomber et je vais changer ma roue sous la pluie battante. Dans le coffre, heureusement j'ai ma trousse à outils, mon cric et mon ciré jaune de marin pêcheur. Tous portables, cela va sans dire.

>Mine de rien, c'est une sacré nouvelle ça. UNIVERS INTERACTIF QUI ME PROPOSE UN CONTRAT! Cela tombe à point nommé, après la traversée du désert que je viens de subir. Moi qui avait toujours été au top, je ne comprenais plus pourquoi on ne m'appelait plus. Avec l'expérience que j'ai! Dingue! Car je suis de la vieille école. Les vieux routards comme moi, nous avons toujours appris à nous débrouiller avec trois bouts de ficelle, sans moyens, sans matériel, et dans des conditions extrêmes. Fallait voir ce qu'on faisait avec des trucs aussi archaïques qu'un papier et un crayon. On était les rois. Je n'irai pas jusqu'à dire que Mac Gyver, c'est moi qui l'ai formé, mais tout juste. En tout cas, il pourrait tous nous remercier. On avait bien remarqué qu'il nous écoutait en sirotant son kir au Café des Sports quand on parlait boutique entre collègues. Mais faut bien qu'il gagne sa croûte lui aussi.

>C'est clair, le vent a tourné. Les clients maintenant ne sont rassurés QUE SI ON SE POINTE SUPER-ÉQUIPÉS, High-tech, cyber et tout. C'est pourquoi, j'ai investi dans le matériel portable. J'ai revendu la Lamborghini. Avec la somme j'ai acheté la R19 (plus discret, pas plus mal) et tout mon matos. En plus du Powerbook, du Psion, de l'organiseur Casio, de mes deux téléphones portables (Le Bi-bop c'est pour la ville, le Motorola pour la route. Il faut répartir les tâches pour s'en sortir), j'ai pris également :

- une TV470 Casio pour regarder Arte dans la voiture, branchée sur l'allume-cigare (260 g. Dans mon job relationnel, ilfaut être au jus côté culture);
- une calculatrice scientifique Casio FX991S (74 g. Parfois pour mes frais j'ai des divisions à trois chiffres);
- une montre Swatch pager Numeric (30 g. Pour que Betty puisse me contacter);
- un fax modem pour mon Newton (120 g. Si j'ai des plans de passages secrets à faxer aux gars du labo) et un autre pour mon Powerbook afin de consulter la météo sur Internet;
- un walkman laser DCC Philips (parce que j'aime bien écouter Santana en surfant sur le Net);
- une game boy Nintendo (ça délasse, j'ai un rythme tellement stressant);
- une traductrice Sharp (pour comprendre les manuels qui ne sont pas tous en français) et un DataDiscman Sony (450 g. Avec les disques Sony English Teacher pour pouvoir utiliser moins souvent la traductrice);
- un QuickTake 100 (il m'arrive d'avoir des photos de flagrants délits d'adultère à réaliser. Pas passionnant, mais lucratif);
- une valise Géolink (8 kg qui me permet de connaître ma position par satellite);
- un dictaphone Pearlcoder 5921 Olympus (180 g. Pour noter les idées de poêmes pour Betty qui me viennent comme ça).

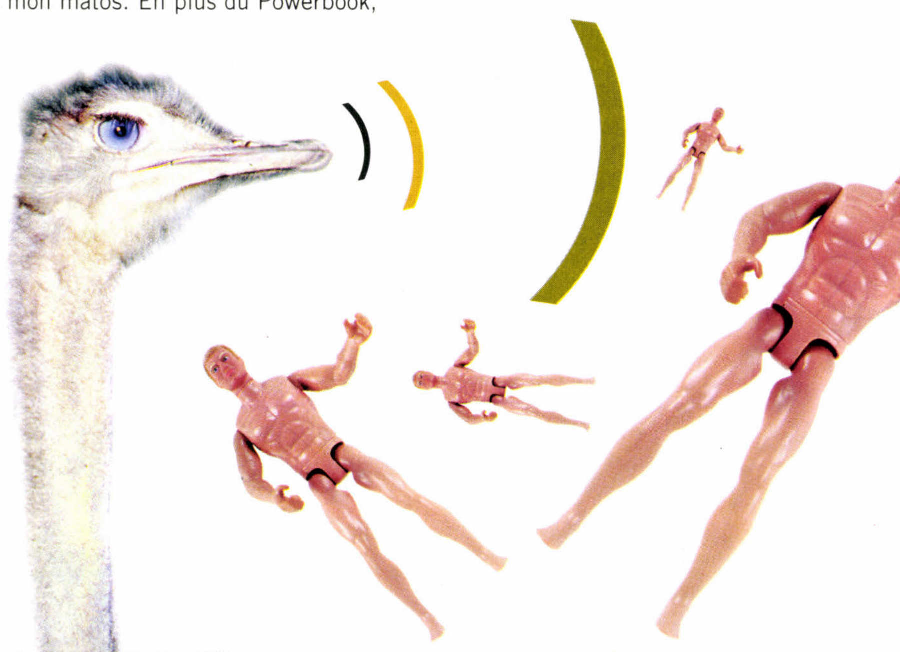
>JE N'AI PAS ACHETÉ DE CAMESCOPE pour ne pas m'encombrer. Betty me fait déjà des réflexions sur mon poids lorsque nous prenons l'ascenseur. Je la laisse dire pour l'instant.

Bref, j'arrive à Univers Interactif. Le boss me dit: "On nous a dit qu'il y avait quelque chose à faire à l'élevage d'autruche de Montmachout, en Seine-et-Marne". Comme c'est un journal hyper branché communication et que ces gars-là baignent dans l'information, je me dis qu'ils connaissent leur affaire. Les autruches, je ne vois pas en quoi c'est interactif, mais je joue le jeu. La presse est un milieu où on se comprend à demi-mot. J'acquiesce en faisant un signe du doigt en direction de mon gilet plein de matos pour qu'ils comprennent que je suis l'homme de la situation.

Cela étant fait, nous discutons de mon tarif journalier (plus les frais). Je tape le contrat sur mon Powerbook, dérange tout le mobilier pour brancher mon modem et trouver une prise d'alimentation, et lui faxe aussitôt le document. Pendant qu'il va chercher le papier dans le bureau d'à côté, j'inscris sur mon Newton: "Mission à Montmachoux". Il enregistre: "Camion en deux choux". Je l'éteins et sors le Psion pour noter "Penser à reprogrammer l'acquisition d'écriture du Newton". Je recopie cette note sur mon organiseur Casio. Lorsque le boss revient avec mon fax, je rallume le Psion pour noter une idée qui me vient :"Trouver un portable qui transmettrait par infra rouge mes notes à chacun de mes appareils pour éviter de recopier". Nous signons le contrat. Il propose de me le faxer, mais comme je n'ai pas encore de fax portable, je lui demande de m'excuser et récupère le document tout de suite. Le boss me regarde d'un drôle d'air. Je sens qu'il me trouve drôlement efficace. C'est bon pour moi. J'aurais donc à l'avenir d'autres occasions de travailler avec eux.

Dehors, la pluie. C'est ma terreur, car mon matos ne la supporte absolument pas. La technologie portable a horreur des court-circuits.

Je sors en courant et me réfugie, cent



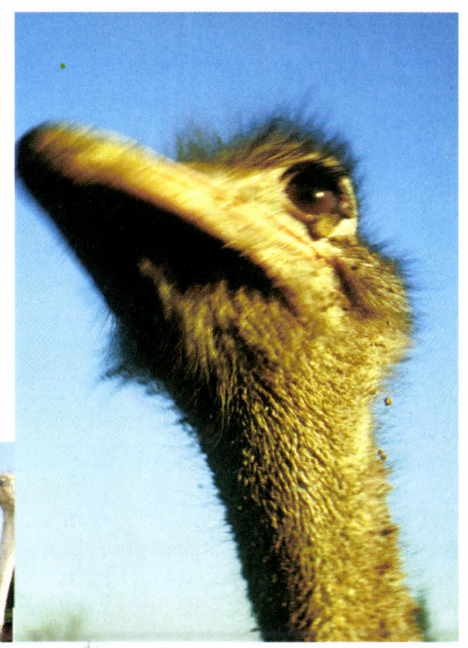
mètres plus loin, dans une cabine téléphonique. Cette aventure commence à peine et je suis déjà en sueur. Trop chargé. Heureusement, je n'ai pas emporté les chargeurs de batterie et tous les cablages, ni même la valise satellite car j'ai appris à me repérer dans Paris avec le nom des rues. Je suis un professionnel. La cabine téléphonique pour se servir d'un Bibop, c'est l'idéal. D'abord, on est près d'une borne et ensuite il y une tablette pour poser mon répertoire électronique. Il faut dire que téléphoner dans la rue, avec le bruit ambiant, accroupi, l'agenda de guingois sur les genoux, et les enfants qui tirent sur les jambes du pantalon en demandant pourquoi on parle tout seul, c'est pas humain. Au moins, des cabines téléphoniques, il y en a presque partout. Voilà un truc que les fabricants de téléphones portables devraient creuser : mettre plus de cabines.

>Soudain, un trou de mémoire. IMPOSSIBLE DE ME SOUVENIR DU CODE CONFIDENTIEL PERMETTANT DE DÉVERROUILLER MON BIBOP. Le Motorola non plus ne veut rien savoir. Ça lui arrive parfois, on ne sait pas trop pourquoi. Un nuage devant le satellite, un pigeon qui passe, le réseau saturé, peut-être. On ne maîtrise pas tout. Du coup, j'utilise ma carte Pastel (10 g), un des premiers trucs portables de France Telecom et, mine de rien, pas si mal foutu. Faut éviter simplement de confondre le code secret avec celui de sa carte de crédit ou ceux verrouillant tous les appareils portables, c'est tout.

J'appelle Niko, un photographe du journal (70 kg) qui va me suivre en mission. Il couvrira tout ça en m'évitant d'avoir à emporter mon Quicktake. En grande banlieue, si loin de l'autre côté du périphérique, je ne sais pas si la région est sûre. Il vaut mieux n'emporter que le strict minimum, et c'est ce que je suggère à Niko. Tout au plus, une gourde.

Je saute dans ma voiture et sur le chemin de chez Niko j'appelle Betty avec le Motorola, ce qui implique de nombreuses manipulations pour composer le numéro en tenant le volant, avec des zigs-zags à la clé. Les autres voitures klaxonnent derrière. J'entends des bruits de tôle froissée.

Je conseille à Betty de se pomponner pour ce soir. Nous allons fêter mon contrat. En bas de chez Niko je consulte sur mon Powerbook le chemin à prendre et je procède à l'estimation des frais kilométriques par avance avec le logiciel SignPost. Mais comme je n'ai qu'une version de démo, je n'obtiens que le chemin entre l'aéroport de Bordeaux et la gare de Perpignan. Furieux, je grimpe quatre à quatre chez Niko. En sueur, le pas pesant je me branche sur Internet avec le powerbook et son modem. Au bout d'une demi-heure, je finis par trouver un service de la National Geographic Society de Boston qui m'indique qu'il faut que je quitte le périphérique à Porte de Bercy et que je me dirige sur l'autoroute en direction de Montereau. Ils ont écrit Montero. Les américains sont fort techniquement, mais on ne m'empèchera pas de dire qu'ils devraient faire des progrès en français. On ne va pas les attendre et, s'ils continuent comme ça, ils les prendront tout seul leurs autoroutes de l'information. Je vérifie tout de même sur ma traductrice Sharp que Montero ne signifie pas quelque chose qui m'aurait échappé. Niko me dit que c'est plus simple sur minitel. Je vérifie aussitôt. C'est lui qui paie les communications après tout. Effectivement, c'est plus facile, mais ça ne m'empêche pas de trouver ça ringard.

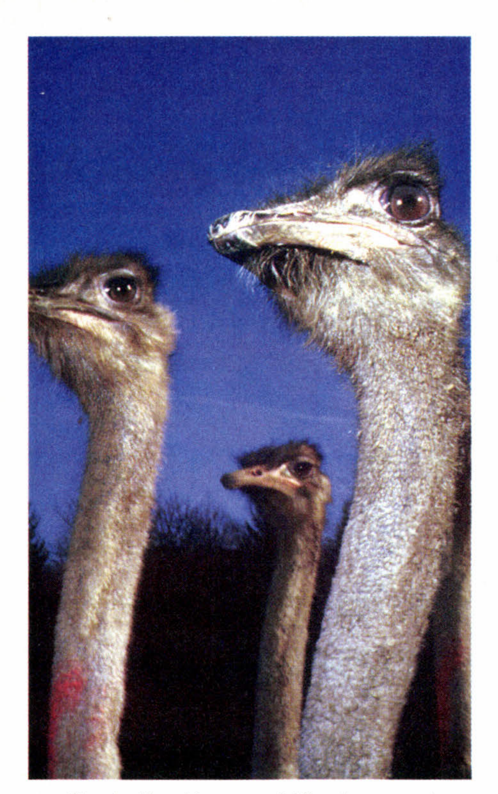


Sur l'autoroute, j'appelle le répondeur interrogeable à distance de mon bureau à l'Agence. C'est un appareil qui fonctionne avec un beeper avec lequel je ne parviens pas à obtenir la fonction de lecture des messages. C'est toujours pareil. Le beeper ne fonctionne pas avec les téléphones portables et le soir quand je rentre, j'ai un paquet de messages où on entend des bips et des jurons pendant des heures sans que cela ne déclenche en rien l'interrogation à distance. Je prête mon Newton à Niko afin qu'il me note que je dois changer de répondeur ou dire aux gens de m'appeler sur les lignes de mes portables. Niko marque avec le stylet "Changer de répondeur" et le Newton décrypte "Strasbourg mangeons murs". Je dis à Niko que ce n'est pas important. Il n'a qu'à transmettre la note à mon Powerbook par infra-rouge. Je me souviendrai de ce que cela veut dire. J'ai une idée qui me vient (c'est dingue comme la technologie stimule ma créativité): utiliser le Newton pour crypter des messages secrets. Je défie le type qui arrivera à trouver la clé. Le problème c'est que le Newton interprète souvent l'écriture de façon aléatoire. Si on ne se souvient pas de la phrase qu'il a choisie par lui-même, on ne sait plus ce que voulait dire la note qu'on a cryptée. Question confidentialité, on ne peut pas mieux faire.



>NOUS FAISONS UNE PAUSE DANS LE POSTE DES CRS du péage pour interroger la météo sur le Net. D'après la carte, il fait beau. Un CRS me dit que lui, il regarde par la fenêtre pour savoir. Je le laisse dire, je ne m'énerve pas. J'ai des PV à faire sauter et on ne peut pas s'offrir le luxe d'une garde à vue puisqu'il faut qu'on gagne Montmachoux avant la nuit et que les batteries de mes portables ne sont pas éternelles.

Nous sommes à 160 sur l'autoroute, un peu avant la bretelle de sortie. Ma montre Swatch pager Numeric me bipe en indiquant le code 573. "C'est Betty qui pense à toi", me dis-je en donnant un bon coup de frein: J'ai failli louper le nouveau poste de péage en déchiffrant le message du pager. La Swatch pager Numéeric m'envoie des codes dont Betty et moi sommes les seuls à connaitre la signification. Toutefois, le manque de pratique fait que je ne parviens pas à retenir le sens de tous les chiffres. Je



profite de l'arrêt pour vérifier le sens de 573 sur mon Psio : cela signifie que sa mère sera ce soir avec nous. J'accuse le coup dur sans trop de problèmes puisque je suis surentraîné et au mieux de ma forme. Je décroche le Motorola et j'appelle Betty tout en payant. La caissière est rudement impressionnée par mon air occupé. Elle m'envoie une œillade. C'est ça aussi, les bienfaits de l'équipement nomade. Ça classe immédiatement son homme. On apprécie, quand, comme moi, on s'est traîné longtemps avec des pièces plein les poches pour téléphoner. Les caissières ne me regardaient que pour me demander de faire l'appoint en m'entendant marcher.

>JE CONFIRME À BETTY QUE J'AI BIEN REÇU SON APPEL et je raccroche. Ensuite, je réveille Niko qui s'est endormi en regardant la chaîne de la connaissance sur la TV Casio 470 tout en jouant au game-boy, le casque du DCC sur les oreilles. Je lui dis de me faire penser à acheter des fleurs pour la mère de Betty. Il me demande si je veux le noter sur le Newton et je lui répond simplement "non". Les fleurs pour la mère de Betty, c'est trop important. Intérieurement, je pense que si j'avais emmené le Quicktake plutôt que Niko, j'aurais bien été obligé de le noter sur le Newton, puis sur le Psion et l'organiseur Casio. Absolument pas pratique lorsque on est au volant sur les routes nationales et qu'il faut redoubler de vigilance.

>Rapidement nous arrivons à L'ÉLEVAGE D'AUTRUCHES DE MONTMACHOUX. La propriétaire est charmante et passionnée par ses bêtes. Comme je ne connais rien des autruches, émeus et autres nandous, je commence à la brancher technique et à déballer mon matériel pour bien montrer que je suis dans le coup. Ainsi, je cherche indirectement pourquoi Univers Interactif m'a envoyé ici. La propriétaire me guide dans une pièce de la ferme qui fait office de bureau. Là, je me prends une claque, car il y a du matos pour trois fois la valeur du mien. Il faut dire que l'élevage est important et que ça ne se gère pas sur un coin de table. J'ai bien fait de m'équiper, sinon je serais vraiment passé pour un perdant. Le photocopieur est à lui seul gros comme ma R19. Remarquez, il n'est pas portable. J'en profite pour envoyer par fax au journal la liste prévisionnelle de mes frais et un mot confirmant que les autruches, c'est une bonne piste, mais que j'essaie vraiment d'en savoir plus.

Je lorgne du côté de la météo. Rien à craindre, l'anticyclone des Açores retient toujours la dépression loin de Montmachout. Je devrais être peinard pour l'après-midi. Un typhon ravage la Guadeloupe mais il ne semble pas se ramener. Avec des conditions aussi précises, cette mission devrait toujours bien se dérouler et je n'ai rien à craindre pour le matériel.

Niko et moi essayons de travailler les autruches au corps. Je les branche au dictaphone et au téléphone portable, je leur fais des croquis au Newton (très pratique). Rien à faire. Elles se taisent obstinément. En revanche, elles picorent joyeusement mon parka, mon gilet et le matériel. Ça craint. Ces petits bijoux ne sont pas faits pour être emportés en milieu hostile. Un coup de bec un peu trop enthousiaste pour les nouvelles technologies et c'est la vitre de mon Newton qui dégage, voire l'antenne du téléphone. Je me vois expliquer ça à mon assureur: "Une autruche, si, si une autruche".

>J'ai beau déployer des trésors de séduction, je ne tire pas une info de CES VOLAILLES GÉANTES. Elles doivent pourtant en savoir un bout sinon on ne m'aurait pas envoyé là. Leur mutisme et cette manière ironique qu'elles ont de nous observer avec leur long cous et leurs grands yeux aux longs cils aiguisent mes soupçons. Les nandous ne sont pas plus bavards quoiqu'ils aient l'air plus affables. Peut-être dissimulent-ils simplement mieux leur jeu. J'angoisse, car même les trois lamas (des ruminants) nous ignorent et refusent de cracher le morceau. C'est la conspiration du silence. Que doivent-ils tous savoir sur l'interactivité, le multimédia et les autoroutes de l'information? Sont-ils cybers? Rien à en tirer. Dingue. Et le ciel qui se couvre.

Je file au bureau faxer à Univers Interactif un texte expliquant, longuement, que je n'ai rien à dire. Je consulte à nouveau la météo sur Internet afin de savoir si on a le temps de refaire quelques images. Le temps d'accéder au service, je dois règler le contraste de l'écran du Powerbook. Le soleil doit être revenu, ou alors... je n'ose y penser... mes batteries en un coup dans l'aile! Je panique. J'attrappe Niko et lui dit qu'il nous faut filer rapidos car tout mon matos va bien finir par se décharger.

En partant, je croise le regard malicieux de la propriétaire de l'élevage. A mon avis, on s'est attaqué à un trop gros morceau. L'autruche, ça doit être une couverture.

J'appelle Univers Interactif à la sortie du village pour leur donner mes impressions à chaud. J'ai tout noté sur le Powerbook que j'ouvre sur le capot de la R19. Je leur avoue: "Le Motorola marche impec à 80 km de Paris en pleine cambrousse. Ça c'est du sûr, quand à ma piste, c'est déjà moins certain." Je préfère leur rappeler que je suis équipé afin qu'ils comprennent que si nous n'avons pas progressé dans l'enquête, ce n'est tout de même pas faute d'y avoir mis les moyens. Je ne dis rien sur le niveau des batteries du portable. Je ne tiens pas à les inquiéter. Avant de raccrocher, je leur confirme ce que j'ai annoncé par fax à propos de mes frais.

Niko et moi déjeunons dans l'auberge de Montmachoux. A table, au fur et à mesure que nous prenons la commande j'en note le détail (deux menus + deux cafés dont un déca) sur mon Newton afin de ne rien oublier, question de mes frais (un souci constant). Miracle! Newton reconnaît DOU MENUI + DEUX KEPIS DONT UN COCA. Je me dis que ça ira bien comme ça, je n'essaie plus de corriger. De notre table, je transmets les

infos par infra-rouge au mac portable rangé dans le vestiaire. Mais je m'en apercevrais plus tard, il n'aura rien enregistré. Soit il n'était pas en veille, soit il y avait du plomb dans la porte de l'armoire normande. Très inquiétant.

>SUR L'AUTOROUTE, JE DEVIENS COMPLÈTEMENT PARANO. Des choses curieuses se passent à Montmachoux. C'est certain. Est-il possible que tous le village trempe dans l'affaire? Et d'abord quelle affaire? J'aimerais bien savoir comment Univers Interactif a eu des soupçons sur cet endroit. Et puis, comment se fait-il que mes batteries aient déjà un coup dans l'aile? Je m'arrête sur une aire de stationnement. Niko et moi consultons la caisse de notices de tout mon équipement. On ne comprend pas. La seule explication pour la décharge des batteries serait -je dis bien serait- le fait qu'on s'en soit servi. Très étrange. J'ose à peine allumer le Psion, l'organiseur, la calculette, la traductrice, la game-boy et le Discman. Et s'ils ne marchaient plus? Et si la décharge du powerbook était contagieuse? J'en ai des sueurs froides rien qu'en pensant à ce que nous pourrions devenir, alourdis par du matériel portable inerte, avec seulement une gourde pour deux. Il faut absolument que nous rentrions en zone de couverture Bibop pour avoir une possibilité de téléphoner en sus de celle du Motorola. Il y va de notre sauvegarde.

>20 heures. Sur la TV Casio DES INFOS TERRIBLES DU MONDE nous parviennent, déprimantes. Je gare la voiture près de la bouche de métro. Nous contrôlons les appareils toujours laissés en veille au cas où. Les batteries sont arrivées à leur terme et les écrans nous regardent de leurs yeux morts. C'est le désespoir. Je ne peux plus joindre personne car les coordonnées de la mère de Betty sont dans les puces de mes Personnal Information Managers, inaccessibles. Je comprend que je n'étais pas encore assez équipé, qu'il me faut plus de marges de sécurité. Ou alors trop équipé... ce que je n'ose croire, car ce ne serait pas dans le sens du progrès.

Niko prend le métro. Nous nous quittons sans entrain et avec l'impression terrible que c'est la dernière fois. La baisse des batteries des appareils nous a vraiment affectés et nous nous sentons faibles nous-mêmes. Dans le métro, j'essaie une dernière fois de joindre des amis avec des numéros que je crois être les bons. De tête, c'est à dire sans aucune fiabilité. Je remonte à la surface. Le monde va et vient, fourmillant, indifférent à mon manque d'énergie.

On a forcé ma voiture. Le Powerbook, la TV, la game boy, les modems, la traductrice, la calculette... tout a disparu du coffre qui ne contient plus qu'un brassard lumineux de vélo. Inconvénient du nomadisme électronique: si on n'a pas tout sur soi, on risque le pire. Ils m'ont laissé l'autoradio, un vieux truc de série. Les gars n'étaient pas fous. Il ne me reste plus que ce que j'ai sur moi, c'est-à-dire les deux téléphones, le Newton, le discman, le Psion, la swatch pager numéric et le dictaphone. Certains sont à plat. Comment vais-je survivre avec si peu?

>Ecœuré, J'AVANCE AU HASARD DANS LES RUES griffées par les lampadaires halogènes. Je m'arrête de temps à autres pour essayer de relancer l'organiseur, pianoter sur mon Discman, à la lueur blafarde de ma lampe, guettant d'éventuels soubresauts des batteries, ces éléments fragiles et éphémères. Je lève les yeux au ciel. Les étoiles sont étouffées par les nuages. S'il pleut, c'est le comble. Par les fenêtres des immeubles je vois des écrans bleutés. Des veinards certainement branchés sur la planète cyber.

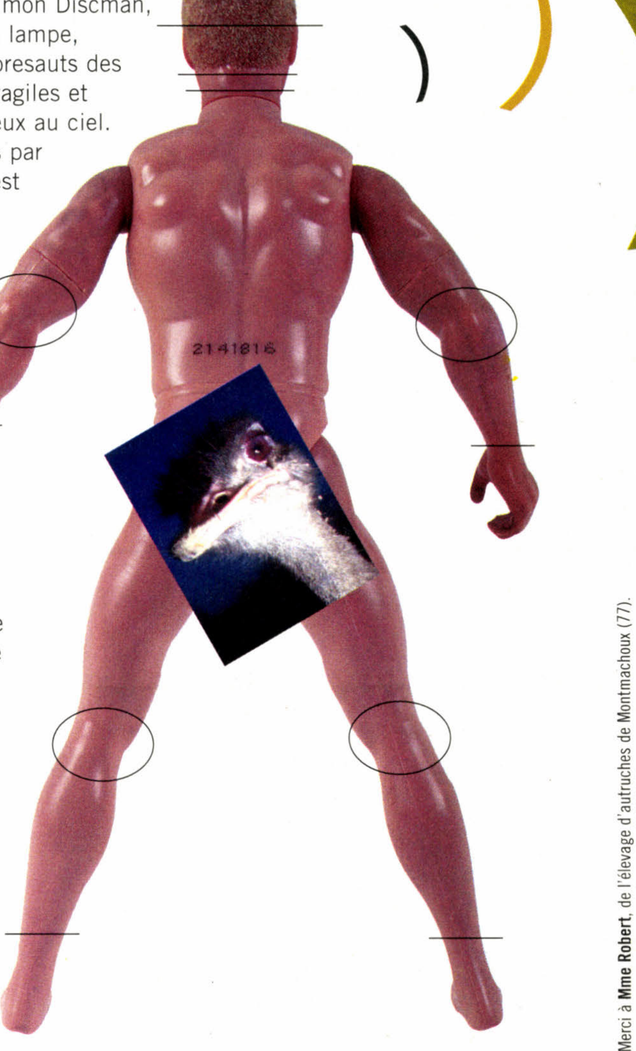
Dans une ruelle, j'entends des pas derrière moi. Je suis prêt à défendre coûte que coûte le matos qui me reste. Je donnerais une batterie nickel pour être armé. J'aurai dû penser à m'acheter une alarme portative. Je vais bien finir par me faire détrousser.

J'allume le Newton. J'écris sur son écran de verre, ce qui est, j'en suis persuadé, mon épitaphe: "Prenez garde, le contact avec la nature neutralise le pouvoir du matériel". Newton transforme alors la phrase ainsi, lettre à lettre:"CRISER NOMADE TRAME SUR...".

Je l'éteins. Je respire un bon coup et je me dis. Allez, c'est reparti.

Je reprends la R19. Première. Deuxième. J'allume la radio. Un type est en train de parler des autruches, de leur vie, de leur œuvre. L'importance qu'elles prennent dans le monde moderne, tout ça. Aussitôt je réagis: la coïncidence est trop troublante. Il se passe vraiment quelque chose de ce côté. Je prend mon Bibop. J'appelle la station. J'insiste pour avoir le type. Finalement, il accepte de me répondre pendant qu'ils passent un disque. Juste au moment où je vais savoir en quoi les autruches sont primordiales pour l'interactivité, le feu passe au vert. Je démarre.

Et paf, ça coupe la ligne.<



Merci à **Mme Robert**, de l'élevage d'autruches de Montmachoux (77). Renseignements pour visites: (1) 60962949

Nerd: La Revanche

"Nerd à celui qui le lit"

Par Aston Warp



Lunettes Arnet (Street Machine).

>UN NERD est une créature ordinairement adonnée à la contemplation d'économiseur d'écran, entre un appel à son opticien et une déclaration par E-mail à son amour de CM2. En principe, le nerd a un travail avec un salaire qui fait un compte rond. Par exemple 15 000. Dans le cas contraire, le nerd passe sa journée entre la lecture d'une bio des créateurs de *Myst* et la finition du grand chef d'œuvre de sa vie: sa collection de joueurs de 1° division 1974 en Panini. Le type du nerd est en réalité le fruit d'une hybridation schizophrénique: il est apparu avec la diffusion du modèle "informel" dans les entreprises d'informatique de la Silicon Valley, à l'époque où Microsoft lançait la mode du barbecue d'entreprise. C'était à la fin des années 70, à l'époque où la mémoire d'un Power PC d'aujourd'hui remplissait un bon F4 et réclamait une vingtaine d'opérateurs et une quarantaine de paires de chaussures de bowling. Le Nerd était alors l'équivalent en sex-appeal d'Oliver Stirn en politique. Les choses ont bien changé: **AUJOURD'HUI, AUX ETATS-UNIS, L'ALTER-NERD A FAIT SON APPARITION.** Ce nerd alternatif ne loupe aucune rave, a des copains qui se déplacent en caravane, boit des boissons censées le rendre immortel, et fait plus de ravages avec le cardigan à carreaux de son père que Sacha Distel laché nu dans St Tropez avec sa fameuse guitare. Le nerd est courtisé par la mode. Calvin Klein lui fait de l'oeil avec des lunettes à écaille délibérément "Nerd", Comme des Garçons s'inspire des formes absolues de la chaussure de bowling et Paul Smith, le créateur anglais a, lui, révisé, tous ses "Esquire" et autres "Nova" des années 60 et 70 pour bien décalquer un phénomène de mode qui ressemble décidement à notre époque: l'explosion de l'informatique. Les vestes étaient longues, les pulls laissaient pendre les pans de chemise, dont les cols débordaient sur des revers étroits comme une barette de mémoire.



Gilet sans manche molletonné noir *Pervert*. (Street Machine).



Chaussures Caterpillar.

Gilet matelassé.

Allez-y les nerds, c'est votre heure de gloire.

Piquez les copines de tous les grunges, bikers, junglists, piercés, et autres raggamuffins trentenaires. Le grand soir est arrivé. On est les plus forts en informatique... On les aura!




Sweat-shirt à capuche Foundation.
Chemise rayée col boutonné APC.
Pull laine APC.
Pantalon Stüssy. (Street Machine).
Chemise à carreaux Activa.
Sweat Shirt «Dairy Queen» de seconde main (35 francs).
Clavier Apple
Gilet matelassé RWN.



Béret basque Bérrion (La Samaritaine).
Pull écru col roulé APC.
Chemise APC
Pantalon jean velours cottelé APC.
Tennis Vans (Street Machine).
Pull en laine tricoté par maman.
Chemise à carreaux Stüssy.



Parka capuche Special Blend (Street Machine).

Pull Jrawls (Street Machine).

Boots noires APC.

Cet homme a vu le futur



Charles Pasqua a des pulsions éducatives et un penchant pour la télé-surveillance. Résultat: dans les Hauts-de-Seine, l'aspirant à la connaissance sera encarté. Donc reconnaissable. Le futur? Oui, mais dés la fin de l'année.

Interview Mr Michel Barat
Directeur du Pôle Léonard de Vinci

et c'est une université!

>Le pôle universitaire Léonard de Vinci est décrit comme un modèle de bâtiment intelligent. Comment définir son type d'intelligence? La conception du bâtiment a obéi à une démarche pédagogique avec pour objectif de créer un système d'information réellement interactif. Nous aurons une infothèque, accessible de n'importe quel point du pôle à partir d'un ordinateur portable. Par ailleurs, l'informatique permet de tout gérer de manière centralisée. Un exemple : la réfrigération d'air et le chauffage se déclenchent automatiquement selon qu'il y a quelqu'un dans une salle ou non.

>Vous avez sans doute pensé à Internet, aux vidéo-conférences... Nous serons évidemment sur Internet et de plus, nous émettrons et recevrons sur le satellite Astra - nous avons conçu l'informatique de façon à intégrer la vidéo. Il existe plusieurs salles de vidéo-conférence. Notre système permettra d'établir du télé enseignement en partenariat avec la Business School de Ann Harbor dans le Michigan et à Hong Kong. Cela parallèlement au fait que cette université américaine s'installe dans nos locaux afin de délivrer un MBA aux étudiants européens.

>Comment entendez-vous gérer l'accès à Internet ? Parce que... Parce que quoi?

>Parce que c'est cher! De façon simple. Tous les accès informatiques se feront par l'intermédiaire d'une carte à puce. Les étudiants disposeront selon le cas d'accès autorisés, limités ou payants.

>Les étudiants disposeront-ils de crédits d'heures? Tout à fait. Le pôle universitaire fédère l'ensemble des institutions, mais chaque établissement a une autonomie de gestion.

>Peut-on assimiler la carte à puce à une carte d'identité informatisée? Oui, mais elle a essentiellement pour but de faciliter la gestion et de diminuer les coûts. Pour reprendre l'exemple de l'accès à Internet, elle sert essentiellement à identifier les départements qui utilisent les crédits d'accès et à superviser les coûts.
Toutes les universités procèdent ainsi.

>Quel a été le rôle de Monsieur Pasqua dans l'établissement du pôle? Sa vision a consisté à dire: il faut que les universités puissent déboucher sur des emplois. Le Conseil Général des Hauts de Seine dont Monsieur Pasqua est le président a une politique fortement orientée vers l'éducation et l'emploi, avec un souci d'éviter les marginalisations. Charles Pasqua a déjà pris des mesures au niveau du renforcement de l'apprentissage de la lecture au niveau élémentaire.

>Monsieur Pasqua est-il intervenu dans la conception du pôle? Lorsque je suis arrivé il y a deux ans, le projet avait déjà été conçu par le Conseil Général. Ce que je peux vous dire, c'est que Monsieur Pasqua n'intervient pas dans les choix pédagogiques que je suis amené à faire. Il fait confiance à ses collaborateurs. Je suis plus libre comme Directeur Général de Léonard de Vinci que je ne l'étais en tant que fonctionnaire de l'Education Nationale.

>Quelle était sa vision initiale pour le pôle? Sa vision consistait à dire que les universités doivent déboucher sur des emplois.
>La carte à puce a-t-elle pour but de sécuriser l'accès aux informations? Oui. Dans la mesure où tout étudiant dispose d'une carte personnalisée, nous savons qui est dans le pôle physiquement. Si quelqu'un s'avisait de commettre un délit informatique, nous pourrions en connaître immédiatement l'origine.

>La carte permet-elle de savoir où se trouvent les étudiants à un moment donné dans le pôle? Non. Elle permet uniquement de savoir qui entre dans nos murs. Les limitations d'accès se limitent aux laboratoires et lieux de recherches qui sont des salles protégées. Pour ce qui est de tels endroits, nous saurons qui s'y trouve à un moment donné, pour des raisons qui paraissent évidentes.

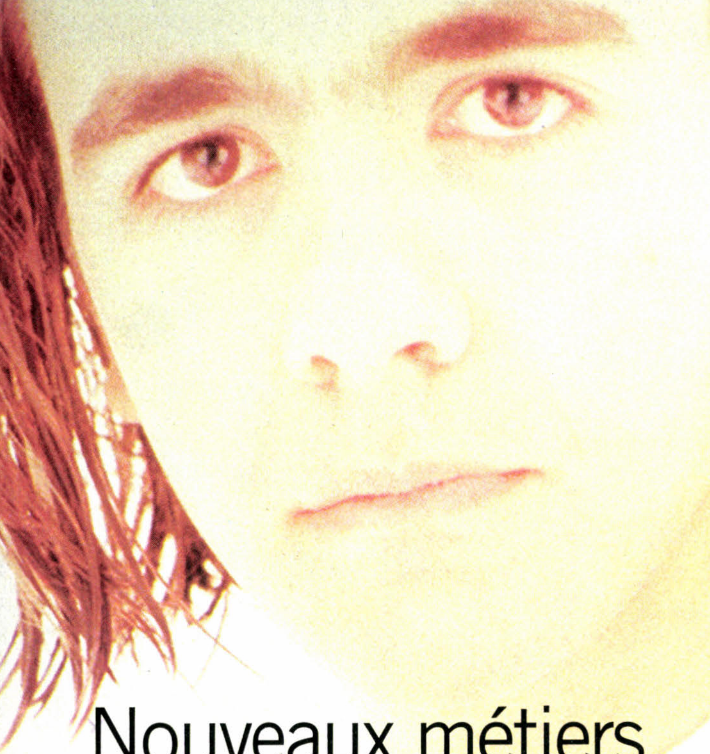
>Comment est organisé le pôle universitaire? Nous disposons d'une surface de 106.000 m2 dont 50.000 utiles. A l'intérieur, nous accueillons une faculté, divers instituts (environnement, économie de la culture, métiers du transport etc.) et des établissements déjà existants qui vont nous rejoindre telle l'école supérieur des technologies aérospatiales.

>L'étudiant qui entre à Léonard de Vinci sera assuré de trouver un emploi? Nous nous y engageons. La valeur d'un diplôme est celui de l'emploi. D'ailleurs, certaines formations se fermeront pour donner naissance à d'autres si nous voyons qu'elles n'aboutissent pas à des emplois.

>Quel sera le prix annuel à débourser pour bénéficier des cours? Il est en moyenne de 26.000 francs, ce qui est inférieur à des écoles telles que HEC ou l'ESSEC. Certains ont prétendu que Léonard de Vinci était une université de riches. C'est absurde. Il est normal que les personnes aisées financent des études qui vont les amener à devenir cadres. Mais aucun étudiant sera refusé à Léonard de Vinci pour des raisons financières. Avec nos systèmes de bourses, les gens en difficulté seront mieux couverts que dans les Grandes Ecoles.

Propos recueillis par Daniel ICHBIAH





Nouveaux métiers

Tout le monde ne peut pas être mannequin, acteur ou Louis Pauwels. Quoique beaucoup y arrivent. D'autres sont DJ's. A condition d'avoir acquis le matériel adéquat.

DJ/ Remixeur

Laurent Garnier

Etre Laurent Garnier n'est pas un métier. Mais bien plusieurs. Car le "meilleur DJ du monde" (dixit la presse anglaise) est aussi producteur, remixeur, musicien… sans solfège! Comment cela est-il possible? La réponse à Midi.

Wake Up Paris
For House Music Lovers

Tu es D.J, mais aussi musicien et maintenant producteur. Comment te définis-tu? Je ne me considère pas franchement comme un musicien, je ne peux pas jouer du piano en live ou lire une partition. Je serai plutôt un arrangeur-musicien du futur-qui travaille avec des machines: si j'ai mon CuBase (logiciel séquenceur), ma table 24 pistes et mes boîtes à rythme je n'ai aucun problème pour faire de la musique.

>Alors… Riche & célèbre? Il y a des gens qui font ce métier pour l'argent, j'ai une approche différente. Je suis toujours resté à l'écart des Major companies. Si j'ai créé ma propre maison de disque avec Eric Morand (F Communication) c'est pour faire ce qui me plaisait, pour m'éclater sans avoir à faire des concessions. Que l'on vende deux disques ou dix mille, ça n'a pas d'importance.

> "Quelqu'un qui a l'oreille musicale et qui a envie de plonger peut faire de la musique."

>Comment fait-on pour suivre tes traces? La house musique a enormement ouvert les portes: on n'a plus besoin d'aller dans de grands studios pour créer. Il suffit d'acheter un sampler et un synthé – et avec de l'imagination et du talent on peut sortir un disque. Le tube de Lill Louis, *French Kiss,* a d'ailleur été fait comme ça: avec deux trombones et un oeuf pourri. Pleins de classiques de la House ont été produits avec rien, quelqu'un qui a l'oreille musicale et qui a envie de plonger peut faire de la musique.

>Quel materiel doit-on avoir au minimum? Au strict minimum: un synthé et une belle boîte à rythme. Mais après il faut une petite table de mixage et un deuxième synthé. Le morceau Acid Traxx de DJ Pierre a été fait avec une 303 et une 909 (Roland), c'est tout.

>D'où vient le prénom Laurent? Je crois qu'en Grec, cela veut dire "couronne de laurier". Sinon, ma famille aime manger plus de boeuf que de porc. *(Partie de l'interview normalement coupée au montage).*

>Musicalement où te places-tu? Je ne m'enferme pas dans un seul style. J'aime la House, le Garage, la techno de Detroit. Je crois que mon style c'est la House Old Style.

>Comment ferais-tu un remix de la chanson de Patrick Bruel "Casser la voix"? Je ne le ferais pas… je ne ferais pas de remix parce que je n'aime pas l'original.

>La musique acoustique a-t'elle un avenir? Bien sûr. Le piano, le violon ne vont jamais mourir. La musique classique, le jazz, sont toujours vivants. Il y a des musiciens qui vivent avec les moyens technologiques d'aujourd'hui, qui utilisent les synthés, les samplers, mais tu ne peux pas remplacer le son d'un piano, ni celui d'un Stradivarius… et ça restera toujours comme ça.

>Quels sont tes 5 membres préférés de la famille Garnier? Ma mère Arlette, mon père Jean-Claude, mon frère Thierry, son copain Philippe, leur chien Irma… sans oublier ma grand mère Rica!

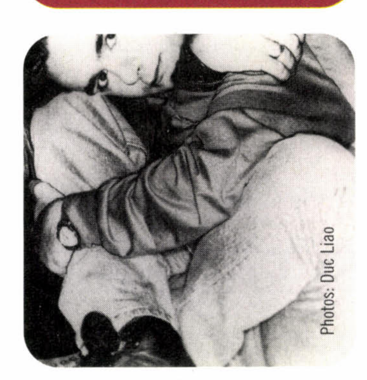
>Mais ça fait six! AAAhh!

Propos reccueillis par Guillaume Wolf.

Matériel. Avant tout, Laurent nous prévient: le matériel ne veut rien dire! Les instruments doivent correspondre à la personnalité du musicien, cela ne sert à rien d'investir 20 000 francs dans des instruments mal adaptés ou trop compliqués. *On vous aura prévenu.*

Voici quelques outils qu'utilise le maître Garnier:
- Clavier DX 100 Yamaha
- Echantillonneur Ensonic EPS 16+
- Echantillonneur Kursweil K2000
- Boîte à rythme Roland TR 303 & TR 808
- Séquenceur CuBase
- Boîte à rythme Roland R8 Mark 2

et bien d'autres choses…

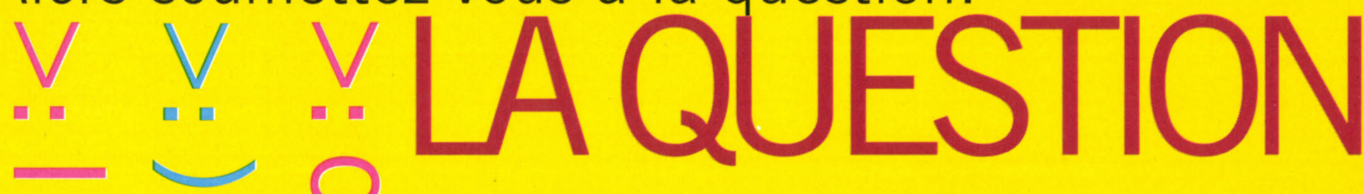


Photos: Duc Liao

Laurent Garnier existe également en version compressé. Dernier album: *Shot In The Dark* (F Communication).



Vous voulez être >interactif? Alors soumettez-vous à la question!



Univers >interactif souhaite vous connaître. En répondant (sans frémir) à ces quelques questions, vous nous donnerez les moyens de vous satisfaire pleinement. Merci à tous et à toutes pour vos réponses.

1 Comment avez-vous connu univers >interactif?
☐ Par des amis
☐ Par la presse
☐ Par la radio
☐ Par la télévision
☒ Chez un marchand de journaux

2 Combien de lecteurs, y compris vous, vont consulter ce numéro d'univers >interactif?
☐ Un
☐ Deux
☐ Trois
☒ Quatre
Plus (comptez les!): ______

3 Votre avis le plus impartial sur univers >interactif: (Indiquez une note de 1 à 4: 1=très mauvais 4= très bon)
Mix 4
Accélérations 4
Human Koala 3
Technologiquement correct 3
Miniteler 3
Une personne-un objet 3
Nouveau métier 3
Culture 4
Mr. Cibaire 4
Le meilleur article: CYBER GIRL + NERDS
Le pire (?): ______

4 Possédez-vous l'un des équipements suivant?
☒ Lecteur CD audio
☒ Platine de disque
☒ Magnétoscope
☐ Antenne Satellite
☒ TV Cable
☒ Canal +
☒ Téléviseur grand écran
☒ Lecteur DAT, DCC, Mini Disc
☒ Equipement Vidéo
☒ Téléphone cellulaire
☒ Auto-radio
☐ Console de jeu (précisez) ______

Ordinateur
si oui lequel:
☐ PC 286
☐ PC 386
☒ PC 486
☐ Pentium
☒ Macintosh
Autre (précisez): ______

Que faites-vous avec votre ordinateur?
☐ Traitement de texte
☐ Tableur
☐ Base de données
☒ Illustration
☐ Musique
☐ Jeux
☒ Net Surfing,
si oui sur quels serveurs? ______
☒ Autre (précisez): ANIMATIONS 3-D

Avez vous un
☒ Modem
☐ Fax
☒ Fax-modem
☒ Scanner
☒ Imprimante
☒ Lecteur CD-Rom

5 Quel est votre groupe musical favori?
BECK + PHARCYDE

6 Combien de temps écoutez-vous de la musique par jour?
☐ Jamais
☐ Moins de quinze minute
☐ Entre 15 et 30 minutes
☐ Entre 30 et 60 minutes
☐ 1 à 2 heures
☒ plus de 2 heures

7 Combien de films avez-vous vus au cinéma au cours des derniers mois?
☐ Un
☐ Deux
☐ Trois
☒ Quatre
Plus (comptez les!): ______

8 Quels sont vos hobbies?
Sports (précisez)
1 SKATEBOARD
2 SNOWBOARD
3 ______
Culture (précisez)
1 NET
2 BOOKS
3 MUSIC MOVIES
Collections (précisez)
1 KINDER SURPRISE
2 ______
3 ______

9 Qu'est ce qu'on ne vous a pas offert à Noël et que vous rêvez de vous acheter au cours des prochains mois?
1 MAGNETOSCOPE PILOTÉ
2 PAR ORDINATEUR
3 BONNE CAMERA
} Trop cher...

10 Quels autres magazines lisez-vous régulièrement?
Presse quotidienne: LIBERATION
Presse hebdomadaire: ______
Presse mensuelle professionnelle: ______
Presse mensuelle économique: ______
Presse mensuelle informatique: SVM + JOYSTICK
Presse mensuelle mode: Who's Next
Presse mensuelle culturelle: ______
Presse étrangère: TRANSWORLD + THRASHER
Autre: MONDO 2000

11 Etes-vous: ☒ un homme ☐ une femme

12 Quel âge avez-vous? 16 ANS

13 Etes-vous:
☐ Célibataire
☐ Marié

14 Quel est votre niveau d'études?
☒ Etudes secondaires
☐ Bac ou Bac +1
☐ Bac +2 ou Bac +3
☐ Bac +4 ou plus

15 Quelle est votre profession ou activité?
☐ Agriculteur, exploitant
☐ Artisant, commerçant
☐ Chef d'entreprise
☐ Cadre supérieur
☒ Profession libérale
☐ Enseignant
☐ Cadre moyen, technicien
☐ Employé
☐ Ouvrier
☐ Etudiant
☒ Lycéens
☐ Retraité
☐ Sans emploi
Autre: ______

16 Quel est le code postal de votre lieu de résidence: 75011

17 Comptez-vous continuer à acheter univers >interactif?
☐ Pas du tout
☐ De temps en temps
☐ Régulièrement
☒ Je compte m'abonner

18 Commentaire général sur univers >interactif:
C'EST TRÈS TRÈS BIEN.
Serieusement : concept unique (en France)
VIVE "THE NERD"

Vous pouvez nous retourner ce questionnaire à:
Pressimage
Enquête >interactif
5/ 7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Merci encore! :)

Une personne & un objet

par Guillaume Wolf :)

Un homme-un problème; un objet-une solution.
Gildas, du magasin jungle "Streetsound" a voulu le son. On lui a répondu l'espace. Il a tranché. Voici l'exemple qui illustre que parfois, on peut voir gros avec du petit.

>QUE PEUT-ON FAIRE AUJOURD'HUI À 21 ANS? A part manifester contre le CIP, déprimer dans un Mac Job™ ou espérer gagner miraculeusement au Millionnaire, on a vite fait de croire: pas grand chose. Ou parfois on prend des risques. C'est ce qu'a fait Gildas en décidant d'ouvrir un magasin de disque très ciblé. Un rêve difficile à concrétiser! Pourtant, c'est chose faite... après des tractations herculéennes avec des banquiers sans imagination, des démêlées multiples avec l'administration, des discussions démoralisantes avec des amis fossilisés par la peur; il y est parvenu. Problème majeur cependant: comment sonoriser sa boutique sans se retrouver coincé entre deux cubes gigantesque? Dilemme de dernière minute qui conditionne entièrement la réussite de l'entreprise. Des enceintes prêtées par un copain au dernier moment ne seraient certainement pas à la hauteur. La qualité du son et l'encombrement font rarement bon ménage quand il s'agit de matériel hifi haut de gamme. Son choix s'est donc porté sur les enceintes Acoustimass-3 Série III de chez Bose. Conçu par Virtually Invisible le système se compose de deux parties distinctes. Un caisson de basse de 13,3 cm à deux bobines dans le module grave se dissimule dans un angle de la pièce; Les deux minuscules haut-parleurs (6cm) se placent au gré de l'encombrement. Preuve a déjà été faite par Tatou de l'île fantstique que la taille n'avait pas grand chose à voir avec la puissance. Le système Bose, avec ses 50 watts IEC par canal réaffirme brillament ce principe. Résultat? Les clients les plus exigeants (D.J, maniaques de la musiques et autres aficionados) sont ravis et découvrent enfin l'accessoire qui manquait à la réalisation d'une vie parfaite. Pour 3000 francs, la solution Bose offre le double intérêt de la qualité du son et de l'espace gagné (pour ranger les disques...). Vous n'êtes pas convaincus? Passez à la boutique Street sound pour juger par vous même.<

Street Sound 5, rue Bailleul Paris 1er.



Photo: Olivier Malnuit.

Tous Fichés! Zap!

N'ouvrez pas ces livres !!!

PENDANT DE LONGUES ANNÉES, j'ai vécu paisiblement au fin fond de ma province. Puis on m'a dit: "Klaus, demain que tu le veuilles ou non, tout sera informatisé..." J'ai continué mon petit bonhomme de chemin, troqué mon vieil Apple II pour un Power PC flambant neuf, carte de crédit à l'appui et laissé le Minitel rose pour un modem 9600 bauds juste le temps d'un petit alt.sex.com... comme tout le monde.

Moréno-Parano

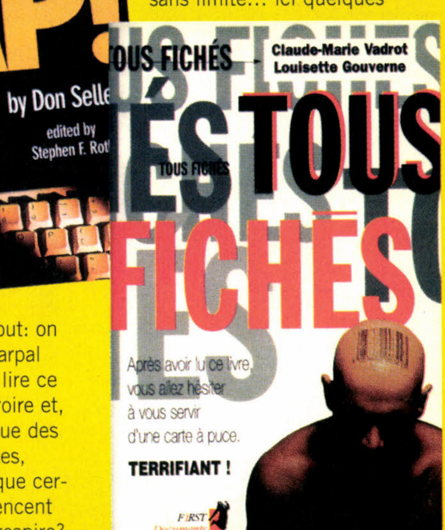
>A EN CROIRE le livre effrayant intitulé *Tous fichés!*[1] mal m'en a pris: à la minute où j'écris les sbires de Pasqua sont en route pour ma studette sachant tout, absolument tout de mon érotomanie éléctronique, du numéro de ma CB, des lieux et heures exacts auxquels je m'adonne à mes plaisirs internets. Longtemps, je me suis tenu à l'abri de tout cela: aujourd'hui "chacun de nos gestes peut être connu, analysé, archivé, comparé, utilisé, croisé et aussi suspecté. Tout acte perd de son innocence. Toutes les traces se valent et concourent à nous ligoter, à nous mettre en fiches." Chip, chip, chip: merci Moréno! Vous savez, l'homme de la puce électronique... en bons moutons de Panurge, on a tous plongé et nous voilà tous pris dans la toile d'araignée du désenchantement.

Radio Activité

J'ai le soir même récidivé. A Dieu ne plaise, j'ai rallumé le PC, composé le numéro, entré le code et... ZAP!!!! Non, ce n'était pas le logo de TF1 en lieu et place de celui de Mosaïc mais bien le titre de l'un des derniers livres de chez Peachpit Press qu'annonçait un forum mal intentionné. Dans *Zap!*[2] (ou comment votre ordinateur peut vous faire du mal et que faire pour s'en protéger), on découvrira avec effarement que nos chers écrans irradient outrancièrement et rongent nos rétines, menacent notre progéniture fœtale et stérilisent – temporairement? – nos glandes reproductrices, que l'ergonomie défaillante qui compose cet univers de PAO contribue à l'avachissement de nos corps (déjà usés par l'abus de smart cocktails). Pis que tout: on risque de se chopper le "carpal tunnel syndrome" (p. 67): lire ce livre (en anglais) pour le croire et, heureusement, découvrir que des protections existent (lunettes, combi, gants, coquille...) que certains constructeurs commencent même à implémenter. On respire?

Planète Interdite

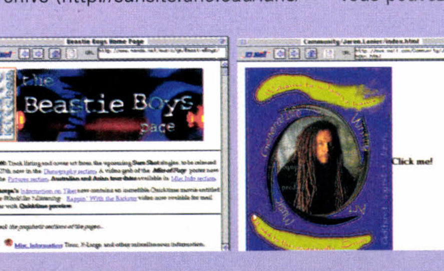
Pour trahir un peu cette déprime, j'ai décidé – eh oui! – d'expérimenter à mes risques et périls, la réalité virtuelle. Je devrais écrire: *Les réalités virtuelles*[3]. On ne compte plus les espace images, sonores, physiques, abstraits, érotiques, bref... la vie en mieux. On nous parle d'abord du mythe: c'est pouvoir se dissimuler tout en simulant qu'ils disent et avec une combi, le casque, les gants et tout. C'est aussi le cybersexe sans limite... ici quelques



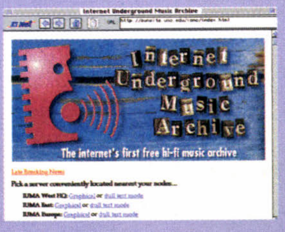
Madonna Underground Music Archive

30 Millions de connectés et moi et moi et moi.

"ECOUTER le dernier single de Madonna et sur simple clic, télécharger sa pochette ou un message enregistré par la Diva en personne. Pfff!!! N'importe quoi", me fit X d'un ton navré. "N'importe quoi."
Me dire ça à moi qui revenais d'Interactive City à Manchester (1er salon de musique interactive) où tout le monde parlait du Net comme du nouveau moyen de promotion d'artistes.
Il était urgent que je montre à X qu'il avait quelques rames de retard et qu'il était grand temps qu'il balance violemment son minitel par la fenêtre.
Je me connecte donc aussitôt à Internet Underground Music Archive (http://sunsite.unc.edu/ianc/index.html) pour montrer à cet ignorant que le futur est bien là et depuis plusieurs mois. Je clique sur le mot Warner Bros, et un menu se déroule. Je met quelques minutes à télécharger le message de Madonna et voilà que sort de mes enceintes branchées sur le mac, le message suivant: "Salut et bienvenue à la nouvelle intimité des années 90, vous pouvez m'entendre, vous pouvez même me voir mais vous ne pouvez pas me toucher. Reconnaissez-vous ma voix? C'est Madonna, souvent imitée mais jamais dupliquée où devrais-je dire souvent irritée. Si vous le voulez, vous pouvez télécharger le fichier son de mon nouveau simple "Secret" de mon nouvel album "Bedtime Stories" qui sort le mois prochain. Je viens de tourner la







Les réalités virtuelles

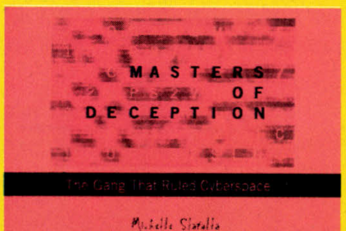
Masters of Deception

lignes, trop rare, sur un sujet brulant, du moins tant que l'on a pas lu l'intégrale de la prose de Claude Cadoz, le grenoblois de l'IMAG que tous les japonais nous envient. Cadoz, par ailleurs excellent cyber-musicien, déclare que la RV donne lieu « à une véritable mutation avec l'ordinateur ». Serait-ce la grande aventure? Oui, sauf que notre penseur, Janus imperturbable, comme pour mystifier mon optimisme, discutaille le bût de gras en fin de partie et balance une de ces questions sans réponse: « Quels sont les liens entre le monde fictif et la réalité? » Il poursuit « toutefois, même enrichie de quelques attributs du réel, l'image n'est pas pour autant la réalité: quelle est la nécessité pour l'homme de substituer à son monde un monde fictif? » J'avais prévenu: ça tourne par moment à *Planète interdite*,[4] manque juste Walter Pidgeon, en Doctor Morbius qui nous fait sa démo glacée, pleines de virtualités ragoutantes avec frissons de notre enfance en prime (ach! les Krels croyaient en leurs réalités si fort que des images fantôôômes...).

LES RÉALITÉS VIRTUELLES
CLAUDE CADOZ
DOMINOS Flammarion

La Lutte Finale

Au sortir du cauchemar, comme toujours dans ces cas-là, je tire la chasse avec le Net. En se moment, on y cause MOD pour *Masters of Deception*.[5]
Deux journalistes américains ont réalisé un reportage sur cette horde qui sent bon la crypto-lutte et la résistance commutée. Et ça fait du bien! Eli et Mark rencontrent Phiber Optik (pseudo!): de ces trois ados naîtra un club de hackers, les Masters of Deception. Aké est une activité parfaitement illégale consistant à contourner via les réseaux de télécommunication classiques les sécurités informatiques protégeants les bases de données d'organismes hautement stratégiques (banque, ministère, multinationales, etc.). Les MOD emmerdent des monstres comme AT&T ou France Télécom, les mettent à genoux par certains soirs d'hivers (AT&T *crashed* en janvier 93). Bien sûr, le FBI s'en mèle, infiltre le clan trahi par un clan rival, les LOD (Legion of Doom). Brrr!!! Ça saigne jusque dans les rues de New York, c'est bourré d'actions. On sait encore se battre le long de la *Frontier* et des autoroutes... Bientôt un film: on parlera alors du Net Side Story!! Encore alletant, je n'arrive certe pas à comprendre comment ces bons à rien réussirent à la fin des années 80 à cracker avec de simples Apple II et quelques lignes de BASIC pour seules armes. C'est bien simple: dès le début, j'ai su que ces machines allaient changer le monde, euh, le mien j'veux dire.
<Klaus François.





John Lee, des *Masters Of Deception.*

[1] *Tous Fichés!* par Claude-Marie Vacrot & Louisette Gouverne - F1RST (119 FF).
[2] *Zap! How your computer can hurt you — and what can you do about it* par Don Sellers - Peachpit Press (23 $).
[3] *Les réalités virtuelles* par Claude Cadoz - col. Dominos/Flammarion (39 FF).
[4] de McLoed Wilcox (1956).
[5] *Masters of Deception* par Michelle Stratalla et Joshua Quittner - HarperCollins (23 $, à paraître janvier 95).

>"QUELLE EST LA NÉCESSITÉ pour l'homme de substituer à son monde un monde fictif?"

CERN

Mosaic

La nouvelle intimité des années 90



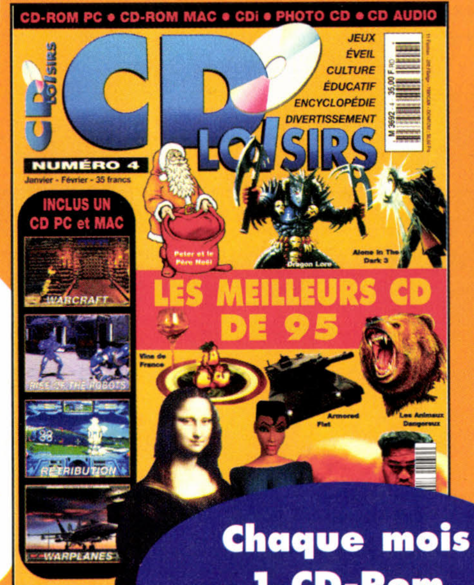
vidéo à NY et je vous donnerai en avant première un échantillon en ligne très bientôt. En attendant, pourquoi ne me laissez-vous pas un message pour me dire ce que vous pensez de ma nouvelle chanson, Peace Out." X n'en croit pas ses oreilles et me regarde accompagné d'un sourire mi-bête mi-géné. En quelques phrases Madonna a résumé toutes les possibilités d'Internet. Il est parfaitement inutile d'attendre que la TV interactive se mette en place car les fameuses autoroutes de l'information sont déjà là et ce grâce au CERN (Centre d'études et de recherches nucléaires) qui a mis au point, en Suisse, une nouvelle technologie baptisée le World Wide Web et à une jeune équipe de programmeurs qui ont conçu, Mosaic (ou Netscape, son jumeau): une interface graphique d'une simplicité déconcertante, il suffit de cliquer sur un des mots clefs en couleur pour accéder à un autre serveur. Et ils sont de plus en plus nombreux. En matière de musique de nombreux labels indépendants proposent aux artistes de les faire connaître aux millions de connectés à travers le monde.
Il ne reste plus à la technologie qu'à accélerer les débits sur les lignes téléphoniques pour éviter d'attendre 20 mn le téléchargement d'un clip video et à améliorer la qualité sonore des extraits musicaux.

Quelques adresses utiles
Kaleidospace : http://kspace.com/
The official Rolling Stones Web Site: http://www.stones.com
The Beastie Boys: http://www.nando.net/music/gm/BeastieBoys/
The Luscious Jackson:
http://www.nando.net/music/gm/GrandRoyal/Bands/LusciousJackson/

"En quelques phrases Madonna a résumé toutes les possibilités d'Internet. "

Multimédia, jeux vidéo,

Des univers qui vous passionnent...



L'actualité de tous les CD-Rom, CD-I, CD audio et photo CD



Pour tout savoir du CD-I



Tous les jeux micro



Chaque mois
1 CD-Rom inclus
+ 1 disquette
sur coupon

MICRO, INTERACTIVITÉ...

...Des magazines qui vous en parlent

Le 1er magazine PC vraiment multimédia



Univers MAC
LA RÉFÉRENCE MACINTOSH
NOUVELLE FORMULE
Power Mac 6100 Dos Compatible
Le 1er micro universel
Accédez à TOUS les logiciels du marché !
Impression couleur :
Les jets d'encre s'imposent...
TOUTES LES SOLUTIONS POUR
• stocker
• sauvegarder
• sécuriser

La référence Macintosh

Chaque mois
1 CD-Rom +
1 disquette

Création, jeux et loisirs sur PC





Free Info Service

Retrouvez chaque mois dans ces pages le matériel, les livres, les adresses... toutes les références des produits cités dans >*Interactif.*

>Adresses réseaux

Kaleidospace:
http://kspace.com/
The official Rolling Stones Web Site:
http://www.stones.com
The Beastie Boys:
http://www.nando.net/music/gm/Beasties Boys/
The LuciousJackson:
http://www.nando.net/music/gm/GrandRoyal/Bands/Lucious Jackson/
Internet Underground Music Archive:
http://sunsite.unc.edu/ianc/index.html
Hitch Hikers Guide to the Net:
email: sf-lovers-request@rutgers.edu
Alt-Galactic-Guide, Paul Clegg:
email: cleggp@rpi.edu
Steve Baker:
swbaker@vela.acs.oakland.edu
Nathan Hugues:
Douglas-adams-faq@tiamat.umd.umich.edu
Well (Whole Earth Lectronic Link):
http://www.Well.COM:80/
Breaks Archive:
ftp://ftp.xmission.com/lists/break/
Klingon Language Institute:
http://www.kli.org/klihome.htm/
Metro:
http://metro.jussieu.fr:10000/
gopher://gopher.jussieu.fr/11/metro/
WebWorld:
http://sailfish.peregrine.com/webWorld/welcome.html
e-mail: ronb@peregrine.com
Les Samaritains:
e-mail: samaritans@cix.compulink.co.uk

>Livres

Tous Fichés par Claude-Marie Vacrot & Louisette Gouverne-First 1994 (119Fr).
Zap! How your computer can hurt you - and what can you do about it par Don Sellers/Peachpit Press (23$).
Les réalités virtuelles par Claude Cadoz-Flammarion, col.Dominos, 1994 (39Fr).
Planète interdite par McLoed Wilcox-1956.
Masters of deception par Michelle Stratalla et Joshua Quittner-HarperCollins (23$, à paraitre en janvier 95).
La vie mode d'emploi par Georges Perec-LGF, 1980 (44Fr).
Cahier des charges de la vie mode d'emploi par Georges Perec-Zulma CNRS Ed°, 1993 (350Fr).
Georges Perec, une vie dans les mots.biographie par David Bellos-Seuil, 1994 (195Fr).
Cent mille milliards de poèmes par Raymond Queneau-NRF Gallimard, 1982 (235Fr).
La littérature potentielle par Oulipo-Folio Gallimard, 1988 (41,50Fr).
Atlas de littérature potentielle par Oulipo-Folio Gallimard, 1988 (41,50Fr).
Le livre machine par Philippe Goy-Denoël col.Présence du Futur, 1975 (34Fr).
Trilogie en cinq volumes (Globalement inoffensive / Salut et encore merci pour... / Le dernier restaurant avant / Le routard galactique / La vie, l'univers et le reste) par Douglas Adams-Denoël col. Présence du futur, 1994.
Les communautés virtuelles par Howard Rheingold-Addison Wesley (à paraitre).

>Jeux

The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy, Douglas Adams-PC/Atari.
Last Chance to See..., Douglas Adams & Mark Caewardine-Voyager CD Rom MAC ou MPC.

>Matériel

Système de reconnaissance vocale, IBM 8500Fr (nécessite16 Mo de mémoire vive et un système d'exploitation multitâche, OS/2 ou UNIX).
Newton et son Fax Modem-Apple-5490Fr et 1290Fr.
Data Discman-Sony-1800Fr.
Psion série 3A-Psion-3000Fr.
Bi-Bop-Sagem-990F.
GSM MicroTAC 720-Motorola-2300Fr.
Powerbook 520c-Apple-22500Fr.
Slopestyle CD Rom 3DO.
Matracom 2920 GSC-Matra-3900Fr.
Acoustimass-3 série III-Bose-3000Fr.
Joystick Phoenix-Gravis-1090Fr.
Téléviseur Zéo-Thomson-1990Fr
Le matériel de Laurent Garnier est disponible chez *Backstage Music:* 9 rue de Douai 75009 Paris. Tel: 42 82 10 82
ou chez *Angel-Freddy* 22, rue Labruyère 75009 Paris Tel: 44 53 92 55
Mini-clavier DX 100 Yamaha
Echantillonneur professionnel Ensonic
Echantillonneur Kursweil K2000
Boîte à rythme Roland TR 303 & TR 808
CuBase Steinberg
Boîte à rythme Roland Mark 2
Advanced Gravis
Disponible par correspondance chez: *Mass Storage & Media,* Parc des Bellevues Eragny Parc/Bât Californie 95610 Eragny-sur-Oise. Tel: 30 37 25 00

>Bonnes adresses

Pôle universitaire Leonard de Vinci: 83 av. François Arago 92000 Nanterre. Tel : 41 37 70 70.
Boutique Street Sound: 5 rue Bailleul 75001Paris. Tel : 42 97 51 63.
Etudes et Développements Informatiques (ASG): 52 rue Carnot Lorient. Tel : (16) 97 21 86 71.
Tonkam (boutique de mangas): 29 rue Keller 75011 Paris. Tel: 47 00 78 38
Anime Shop: 19 rue Keller 75011 Paris (mangas / beaucoup plus serviable que chez Tonkam)
Madoka (boutique de mangas): 25 rue Faidherbe 75012 Paris. Tel: 43 73 01 35
Anime Land Fanzine (distributeur de vidéos japonaises): 15 rue de Phalsbourg 75017 Paris. Tel: 43 80 10 83<

miniteler

Ce mois-ci, le fanatisme au stade terminal.

par Jean Revis

>LE MINITEL a ouvert plus de 6 millions de français à l'interactivité: il méritait donc bien une rubrique. Le miniteler entre chaque mois dans la peau d'un accro qui assouvit sa passion via le petit terminal.

Se tapir au fin fond d'une pizzéria des Champs-Elysées pour entrapercevoir un instant la silhouette de l'être adoré... Mouais. S'affubler d'un passe photocopié précipitament pour entrer dans le saint des saints de Bercy: la loge backstage du seul vrai rocker français... Mmm. Même la sécurité n'y croît pas. S'habiller en 0-12 et patienter des heures devant la maison de Henri Dès pour faire dédicacer son dernier album??? Trop cyber! Bref, je suis jeune, je suis fan, que puis-je faire? Essayer le minitel, bien sûr...

>DU 3615 HENRI DÈS, ce fameux chanteur pour enfants, au **3615 Georgie R.**, le chanteur des îles, une chose est claire: la présence d'une star sur le minitel n'est pas corrélée à sa notoriété. Le **3615 Vanessa Par** est discret et il faut se battre pour trouver C. Jérôme (dans le **3615 Maxifan**).

A tout seigneur, tout honneur. **3615 Bruel** donc: l'écran d'accueil révèle le sourire béat et pixélisé de Patriiiiick, et c'est la fin du rêve. Entrée brutale dans le monde commercial. Concerts? oui! Billets? Bien sûr! Un badana signé? Evidemment, tout est disponible. Mais pas de scoop, et rien qui ne soit dit dans la presse. Le doute s'installe donc: sur le minitel, quelle place pour les vrais fans?

>Les fous de L'HYPERSPÉCIALISATION pourront sans doute briller sur le 3615 Chippendal: outre un service qui dit tout sur votre danseur préféré, vous permet de suivre sa carrière, sa vie sentimentale et le développement de sa musculature (rassurez-vous, les chip' sont tous hétéros, dixit le serveur), il faut absolument visiter le grand jeu et ses questions hallucinantes: "Lequel de ces trois chippendales aime les nouvelles de Stephen King?". Je vous épargne les noms. Si vous trouvez les 20 réponses, pas de doute, vous êtes leur maquilleur.

Plus de chez nous: **3615 Frédo**, pour Frédéric François. Après une biographie animée avec des cartes de géographie incroyables et toutes les données importantes sur la vie, les chansons, les disques de la star franco-belge, il faut se diriger vers la messagerie. Car là, croyez-moi, discuter avec les fans, c'est un voyage édifiant sur l'état du royaume de Balladurie. De la passionaria paralytique à l'épouse délaissée qui raconte ses moments d'extase devant les photos du beau chanteur (et croyez-moi, ses confessions sont dignes des meilleurs romans Harlequin), en passant par la déclaration d'amour la plus dysorthographiée du monde, toute la France est là. C'est presque émouvant.

>Pour LES PLUS JEUNES, vite, le 3615 Club 90210, le club de tous les fans de Beverley Hills. Après un inoubliable "Bonjour, je suis Brandon!" comme accueil personnalisé, c'est encore les PA réservées au teenagers ("cherche beau mec 12-14 ans", signé Sandra, 13 ans) qui sont les plus cocasses dans un flot de merchandising. D'autres services vous permettront de changer de vie: on peut devenir parolier sur le **3615 Sardou**, brocanteur sur le **3615 Johnny**, comique sur le **3615 Lagaf** et ses 15 histoires drôles.

>Mais pas D'ILLUSION: aucune star ne répondra à vos questions les plus intimes. Reste alors la solution du courrier, puisque toutes les adresses sont disponibles sur le **3615 Match**, le service de Paris-Match, qui même s'il n'est pas forcément à jour (Adresse folle de Johnny Depp: 21 Jump Street) impressionne par sa taille et par les ragots incroyables qui l'accompagnent. Vous saurez enfin tout sur la mère de David Hasselhof.

Bref, si vous avez de l'argent à dépenser et éventuellement envie de rire un bon coup, utilisez le minitel. Mais si vous êtes un vrai fan, passez directement par les fans clubs ou achetez OK Magazine, c'est moins cher et y'a des photos. Seule exception: le **3615 Match**, dont le carnet d'adresses nous a vraiment bluffés. Nuff respect!<









De gauche à droite: l'interprète de "Casser la voix"-sans voix-; la France qui gagne: celle des Chippendales; -"Oh Kelly!" -"D'Hermès?" -"Non, de Beverley Hills!" et un survivant de la famille François (en moyenne forme).

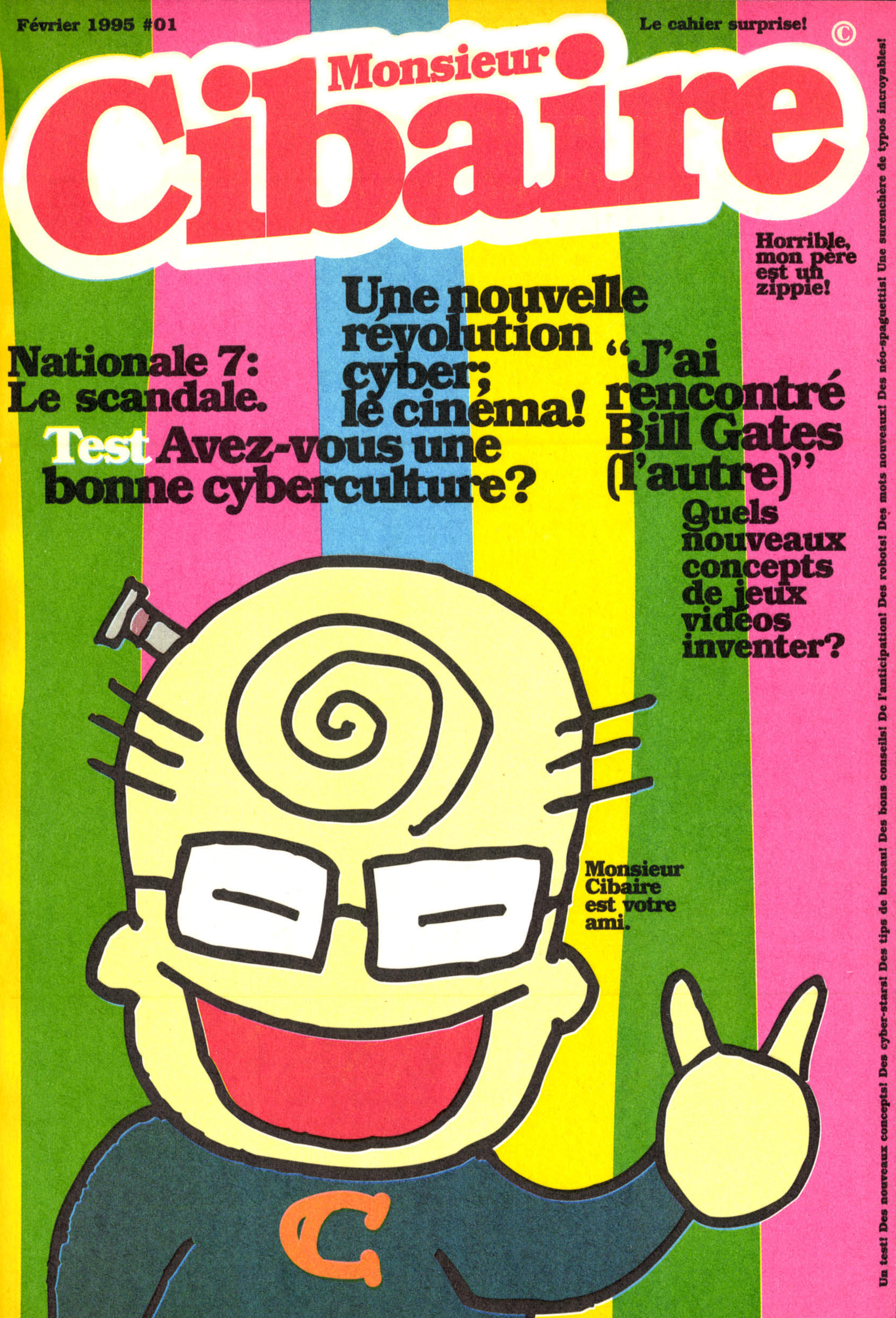

Lee Cooper
COMFORT FIT
LC 08
Nouvelle
coupe confort.
Retenez-moi
ou je dors avec !
Lee Cooper
Bouge







L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.



Février 1995 #01
Le cahier surprise!
©
Monsieur Cibaire
Horrible, mon père est un zippie!
Une nouvelle révolution cyber; le cinéma!
Nationale 7: Le scandale.
"J'ai rencontré Bill Gates (l'autre)"
Test Avez-vous une bonne cyberculture?
Quels nouveaux concepts de jeux vidéos inventer?
Monsieur Cibaire est votre ami.
Un test! Des nouveaux concepts! Des cyber-stars! Des tips de bureau! Des bons conseils! De l'anticipation! Des robots! Des mots nouveaux! Des néo-spaguettis! Une surenchère de typos incroyables!

Test Vous-y connaissez-vous en cyberculture ?

Vous vous promenez avec les livres de William Gibson sous le bras, vous prenez des smart Drinks pour briller dans les vernissages des expos virtuelles... Mais êtes-vous un vrai cybermaniaque? Voici 12 questions pour le vérifier.

1 Un bug, c'est:
a) Une erreur informatique.
b) Un Bon Urologue Généraliste. Exemple : "J'ai un bon Bug" (langage vieux).
c) Une position sexuelle.

2 AfterDark, c'est:
a) Le nom du nouvel album de Megadeth-Truction.
b) Un économiseur d'écran.
c) Une fête techno commençant à six heures du matin.

3 Internet, pour vous, c'est:
b) Un assez mauvais gateau avec trop de meringue.
a) Un réseau mondial informatique.
c) Une charrue ultramoderne.

4 Vous rencontrez Bill Gates... Vous lui disez:
a) Bonjour madame.
b) J'adore ce que vous faîtes à IBM.
c) Je voudrais travailler pour Microsoft.

5 Votre ordinateur vient de faire un crash-disque:
a) Génial, les disques de crash sont au top des charts en ce moment!
b) Vous parlez en hébreu à l'envers, des clous apparaissent sur vos mains et vos pieds, vous bavez, vous vous crucifiez tout seul.
c) Vous n'avez pas d'ordinateur et ne comprenez rien à ce test.

6 L'interface, c'est:
a) La passerelle entre l'homme et la machine pour une efficacité optimale.
b) Une passerelle Philippe Stark avec des boulons bleus.
c) Une passerelle bancale mais réparée.

7 Wysiwyg, c'est:
a) Une star du porno interactif.
b) Une fonction d'Adobe Photoshop qui fait du flou.
c) Ce que vous voyez est ce que vous obtenez.

8 Jaron Lanier est un gars sympa, mais aussi:
a) Un joueur de football américain qui a tué sa femme et son amant.
b) Un gourou cyber.
c) Un chanteur canadien avec un compte à la Banque Directe.

9 Un virus, c'est:
a) Une horreur informatique qui bousille t@ou/t=_-_=hhhh===;
b) Il faut sortir couvert!
c) Une vérue qui ramollit l'ordinateur, le fait fondre et le transforme en truc gluant vert.

10 Un nerd, c'est:
a) Un mec un peu gringue fou d'informatique.
b) Un bègue.
c) Un aquarium vide.

11 Vous avez déjà attrapé la cyberlue:
a) Oui, en jouant trop aux jeux vidéos, avant d'avoir un ulcère.
b) Oui, c'est un méchant rhume.
c) Non, c'est un mauvais jeu de mot et j'aurais honte de l'avoir fait.

12 La réalité virtuelle
a) C'est nase.
b) C'est super.
c) C'est un canular.

Que faire quand l'ordinateur est long à faire une opération ?

Vous êtes en train de scanner ce poster grandeur nature d'un top model australien dénudé et l'ordinateur n'en est encore qu'aux mollets... Bref, il vous faut rester à votre poste pour continuer à surveiller l'opération dont la lenteur peut finir par ennuyer. Quelques trucs pour mieux gérer son temps dans ces moments ennuyeux.

- Finissez ce puzzle 15.000 pièces représentant Laurent Romechko (présentateur météo) au ski.
- Reprenez en chantant des slogans anti-racistes des années 80.
- Prenez une feuille de grammage supérieur à huit et un stylo en néoplastorène aggloméré et faites des bonhommes dessus.
- Peaufinez votre imitation déjà épatante d'Homer Simpson bourré.
- Ecrabouillez un mille-pattes et comptez les pattes.
- Commencez un zap-fax (raid de monopolisation du fax d'un ennemi juré en le noyant sous des messages).
- Faites du catch avec une secrétaire, mettez-la à terre et recouvrez-la de chaises.
- Organisez une reconstitution de "Cléopâtre" sous votre bureau (rappelez-vous l'énorme succès de votre remake des "Dix commandements" l'année dernière avec la photocopieuse dans le rôle de Moïse).
- Improvisez une petite cérémonie vaudou conviviale et égorgez deux trois poulets.
- Mangez sept litres de crème anglaise avec une collègue, puis tournez très vite sur vos fauteuils. Le ou la première qui vomit a perdu.
- Faites la liste des gens inférieurs à vous dans cette entreprise.





CibairSommaire

Le Petit Roger. L'index des nouveaux mots avec des nouveaux sens entendus ou lus ici ou ailleurs.

CD-Rim: MC Solaar.

Screenagers: Teenagers ayant grandi devant l'écran d'une console de jeu ou d'un ordinateur. Aux Etats-Unis, ils bouleversent les shémas sociaux en s'incrustant brillamment dans les forums Internet et en y semant des grains de sel qui surprennnent les bomers par l'acuité de leurs jugements.

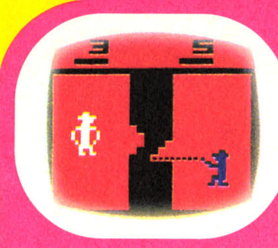
Netiquette: Ensemble des politesses qui régissent le monde incroyable de l'E-mail et du Netsurfing et qui veut qu'on remercie un correspondant de vous avoir répondu, en lui rappelant succintement la nature de votre message précédant, etc. Bref du minimum savoir-vivre informatique.

Cybordel: nom générique de la vague de néologismes fous empruntant tous le préfixe cyber pour donner une nouvelle vie techno à des concepts éculés : de la cyberotomanie du cybersexe cybergonomique aux cyberrements du cybermite cyberudit, tout est bon pour faire du cybergotage cyboring.

Monsieur Cibaire est un fanzine du groupe Pressimage. Tous droits réservés. Ce fanzine a été imprimé sur du papier recyclé avec de l'encre à base de soja naturel sans conservateur (Glutamat free) acheté dans des coopératives indigènes. Les graphistes et techniciens qui ont travaillé sur ce fanzine ont mangé de l'huile première pression à froid et avaient préalablement rempli un questionnaire de 350 questions politiquement correctes. Nous sommes fiers d'avoir dans notre équipe des représentants de minorités ethniques, religieuses et sexuelles, ainsi que des individus différemment aptes mais représentatifs des multiples handicaps présents sur le fichier Handica2000.
Staf au taff: Guillaume Wolf, Geneviève Gauckler, Ariel Wizman, Stéphane Viossat, Loïc Prigent, Jean Révis.
Monsieur Cibaire. Groupe Pressimage. 5/7 rue Raspail. 93108 Montreuil Cedex France.

Cyber sex? No. Cyber sucks? Yes.

QUELS NOUVEAUX CONCEPTS DE JEUX VIDEOS ÉLABORER ?



Suspense
Quelque chose doit se passer. Mais quoi? On l'apprendra à la fin du jeu, qui demande une certaine patience.

Epicierator
Jeu très violent où il faut tuer des épiciers pour gagner.

Cyber Shopping
C'est un jeu d'achat, on fait du shopping dans un cyber centre commercial virtuel.

La roue
On tourne la roue, on gagne des objets et on revient le lendemain à la même heure...

Convention Obseques
Un Pac-Man, qui est en fait Jean-Marie Proslier t'entraîne dans un monde avec des pierres, des croix, et des gens allongés. Souscris avant de le suivre!

Bleu
D'après le film de Kiewlowsky. Vous êtes Juliette Binoche et devez combattre un Terminator post-situationniste hurlant des citations d'Heidegger et Debord.

Serial Killer in Sahara
On est un serial killer qui veut tuer tout le monde mais manque de bol, on est au beau milieu du Sahara et c'est vraiment le désert...

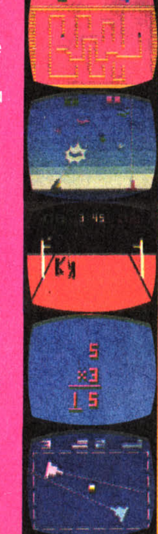
Le ménage
Il faut tout ranger. Environnement : un appartement F5. Bons graphismes. Langage initié : "aujourd'hui, j'ai fait deux heures de ménage".

Yuppie Folies
Vous êtes un golden boy des années 80. Au cours d'une nuit de folie vous avez le choix entre:
– rentrer avec Ivana Trump;
– casser la gueule de Bernard Arnaud;
– échanger 1M$ en junk bonds contre une Dinky Toy de collection;
– réciter 15 épisodes de Miami Vice à Philippe Stark.
Le graphisme des costumes Armani est malheureusement nul et les actions Vuitton mal reproduites

Famou$$$
Simulation de parcours de vedette. Le but : devenir riche et célèbre.
Niveau 1: le tag. Niveau 2: la roue de la fortune.
Niveau 3: assistant-réa en post-prod, familiarisation avec la Pana 458-5428.
Niveau 4: dépression nerveuse.
Niveau 5: la télé!
Niveau 6: voyage en Irak.
Niveau 7: boîte de com.
Niveau 8: établissement légal d'un régime fasciste après un plébiscite populaire.

Cinéma
Le joueur vit la vie d'un autre après s'être acquitté d'un droit d'entrée. Graphismes inspirés de la télé.

Remise en question II
Des univers successifs nous sont proposés. Du plus facile au plus dur: école, faculté, glande, bureau, chômage, maison de retraite, cimetière.
Le but est de devenir l'homme le plus misérable du monde.



Réponses du test

	a	b	c
1	X	Y	Z
2	Y	X	Z
3	Y	X	Z
4	Y	Z	X
5	Z	X	Y
6	X	Y	Z
7	Y	Z	X
8	Z	X	Y
9	X	Y	Z
10	X	Z	Y
11	X	Y	Z
12	Z	Y	X

Vous avez une majorité de X. Vous êtes très au courant. Rien qui est informatique ne vous échappe, vous avez une culture cyber au goût du jour. Etes-vous donc un nerd ou un yuppie? Peut-être un zippie? Ou encore un nuppie? Il vous faut relâcher la pression, redécouvrir les plaisirs simples de la basse-réalité (réalité simple et vulgaire, sans clavier ni interface). L'avis du psy: continuez à ne faire vivre que par la procuration d'un interface, d'un jeu vidéo ou de néo-techno. On se reverra dans une décennie sur un divan.

Vous avez une majorité de Z. La voie du milieu. Vous êtes juste ce qu'il faut dans le coup, même si la culture ordinateurs-nouvelles technologies ne vous fait pas vibrer plus que ça. L'avis du psy: On finira bien par vous trouver une névrose.

Vous avez une majorité de Y. Lâchez ce silex. Ces peintures sur votre grottes sont assez jolies, mais franchement ce pagne en peau de bison n'est pas du meilleur effet. Montana a fait des sahariennes un peu déconstruites très bien pour cet hiver. La civilisation, ça vous dit quelque chose? L'avis du psy: La civilisation, ça vous dit quelque chose?

Bienvenue dans la basse-réalité!

La vie pas cyber

(expliquée aux microsofteurs et aux screenagers).

Sandra est beaucoup trop cyber. Elle ne comprend plus rien!

Le vent. Le vent est un courant d'air naturel qui bouge les cheveux, secoue les antennes télé et pousse les catamarans de la course du Rhum. On calcule sa vitesse en nœud ou en force. Quand il tourne, cela donne un cyclone ou une tornade et il faut vite sortir son caméscope pour filmer la toiture du Saint Maclou en train de s'envoler.

L'espace. Des endroits de plus de cinquante mètres carrés et qui ne sont ni des Virgin ni des Go Sport, ça existe! Ce sont des Fnac et des Décathlon.

Les oiseaux. Des oiseaux qui ne sont ni des pigeons ni des flying toasters ni des rats radioactifs malformés, ça existe : ce sont des pélicans et des des geais.

Les animaux. Des animaux qui ne sont ni des chiens de vigile ni des chats ni des souris en culotte rouge dans des parcs d'attractions : ça existe ! Ce sont des lions dans la savane.

Cinéma

Réalisez des remakes cyber de classiques du septième art.

Facile, une petite réécriture d'un vieux scénario qui a fait ses preuves, engager des acteurs au top du box office, prendre un réalisateur à la mode ayant déjà réalisé un épisode de Terminator... Ça finira en plongeon dans une piscine pleine de billets.

Ancien titre	Nouveau titre	Casting !!!	Néo-scénario	Budget
Chérie, j'ai rétréci les gosses.	Chérie j'ai rétréci Bill Gates.	Julia Roberts et Bruce Willis.	Un savant génial mais incompétent rétrécit Bill Gates par erreur. Scène d'anthologie quand Bill (1cm de haut) tombe dans un pot de choucroute géant et pastiche les grand moments des comédies musicales américaines.	76M$.
Autant en emporte le vent.	Autant en importé des Samsung.	Julia Roberts et Jean Marc Thibault.	Un discounter véreux importe illégalement des ordinateurs Samsung. Beaucoup de scènes de sexe gratuites et bande son avec du rap.	20 000 Francs.
Le grand Bleu.	After Dark	Julia Roberts et Keanu Reeves.	Un développeur de programmes d'économisateur d'écran After Dark fuit la réalité en se réfugiant dans son travail malgré l'amour fou d'une jeune femme. Belle scène de suicide en faisant imploser 4000 écrans d'ordinateurs en réseau. Bande-son par Liza Minnelli.	18M$.
7 ans de réflexion	7 méga-octets de réflexion.	Julia Roberts et Bruce Willis.	Sexy-thriller-psychologique. La CIA empêche un homme...	110M$.
La reine Margot.	Nom de code: BOMB.	Julia Roberts et Gérard Depardieu.	Cyber-punk noir pessimiste post-situationniste. Même scénario que l'original mais transposé au XXI°siècle.	223MF.
La vache et le prisonnier.	Le modem et le prisonnier.	Julia Roberts et Fernandel reconstitué en paint box vidéo.	Albert est un gentil benêt. Il porte toujours des chemises vertes et écoute du zouk grunge. Il a un chien. Il va lui arriver une sacrée aventure...	150M$.
Le père Noël est une ordure.	Le cracker est une ordure.	Julia Roberts et Nick Nolte.	Julia Roberts fait dans la permanence téléphonique pour le KGB. Un cracker sordide déguisé en poulet la harcèle depuis deux mois. Film musical. Bande-son techno ou musiques traditionnelles ukrainiennes.	45M$.
La Boum.	Le Bug.	Julia Roberts et Richard Gere.	Une jeune fille voudrait avoir son premier virus informatique et fait les quatre cent coups avec son Newton. Elle va tomber amoureuse d'un éboueur zippie... Romantique, moderne et vachement généreux.	45MF.
Le facteur sonne toujours deux fois.	Le fax sonnera trois fois.	Julia Roberts et Bruce Willis.	Bruce Willis est dj jungle et Julia Roberts est jeune. Ils se détestent, mais des gangsters veulent leur faire passer un mauvais trois quart d'heure. Une course poursuite infernale s'engage où les personnages se découvriront et... s'aimeront.	45M$.

"J'ai rencontré Bill Gates (l'autre)."

Bill Gates, ça vous dit quelque chose? L'homme le plus riche des Etats-Unis, le génial créateur de *Microsoft,* le nouveau Howard Hugues de l'informatique qui rachète les droits de tous les grands musées du monde pour les mettre sur CD-Rom. Un nerd légendaire dont *Paris-Match* se plaît à relater les frasques de mariages et les fantaisies de milliardaire. Mais Bill Gates (l'autre), c'est aussi un gentil plombier, très professionnel et honnête, même s'il tire quelques avantages de son homonyme fameux. Rencontre autour d'un Martini dans un hotel chic parisien à l'occasion de la sortie de son autobiographie "Moi, Bill Gates (l'autre)."

Mr Cibaire: Votre homonymie vous est aujourd'hui source de profit, mais en a-t-il toujours été ainsi ?
Bill Gates (l'autre): Vous savez, quand j'étais petit, s'appeler Bill Gates n'était ni un avantage ni un inconvénient. C'était comme de s'appeler Nelson Mandela avant que le président sud africain ne devienne célèbre. Mais c'est vrai que depuis quelques années, mon nom m'a valu quelques aventures assez surprenantes.

Mr C: Par exemple?
B. G. (l'autre): Un jour que je réparais les lavabos des toilettes dames de chez IBM, quand elle ont vu mon badge de visiteur, toutes les employées ont voulu coucher avec moi! Elles sont chaudes, à IBM!

Mr C: Ce n'est pas un nom trop lourd à porter?
B. G. (l'autre): C'est vrai que des jours, quand des maniaques m'appellent à trois heures du matin, j'aimerais mieux m'appeler Bill Gutes ou quelque chose de moins connu, mais vous savez, les erreurs sont souvent des prétextes à des rencontres passionnantes. Et puis il y a le salon annuel des homonymes célèbres où l'ont s'amuse beaucoup. Je suis par exemple devenu très ami avec Jacques Delors (l'autre), Karl Lagerfeld (l'autre), Homer Simpson (l'autre) et Jackie Quartz (la vraie).

Mr C: Et professionnellement?
B. G. (l'autre): C'est vrai que ma petite entreprise de plomberie a beaucoup bénéficié de mon handicap de départ. Pour le recrutement, quand on passe une annonce dans un journal, tous les informaticiens et les codeurs les plus doués du pays débarquent dans la matinée. J'ai l'équipe de déboucheurs de toilettes la plus surdiplomée de l'hémisphère!

Mr C: Avez-vous rencontré Bill Gates (le vrai)?
B. G. (l'autre): Ecoutez, je vous demanderais d'être correct: je suis un vrai Bill Gates, mes papiers l'attestent! Il se trouve qu'il existe un autre Bill Gates, né trois mois après moi, qui a fait carrière et est devenu assez connu. Votre question sous-entend que je serais un faux Bill Gates et je ne peux l'accepter.

Bill Gates (l'autre), hier.

Mr C: Pardon, je reformule ma question : Avez-vous rencontré Gates Bill (le vrai)?
B. G. (l'autre): Oui, bien sûr, à un cocktail où nous avons été présentés. Il est très drôle.

Mr C: Le contact est bien passé?
B. G. (l'autre): Oui, très bien. Il m'a dit qu'avant d'être connu, il ne comprenait pas pourquoi il recevait toutes ces invitations au Congrès des Plombiers Solidaires pour le Sahel. Il a même été convoqué à un séminaire Plomberie et Paranoïa! Ca l'intriguait et le faisait rire à l'époque et j'étais assez content de savoir finalement pourquoi je n'avais pas été invité de 1974 à 1982 aux séminaires de la profession… Ainsi que je le raconte dans mon livre.

Mr C: Toujours dans votre passionnant "Moi, Bill Gates (l'autre)", vous décrivez l'émotion extraordinaire qu'a ressenti le vrai patron de Microsoft en vous rencontrant.
B. G. (l'autre): Oui, il a froncé les sourcils et ouvert un peu la bouche et a eu un petit tic nerveux à un doigt.

"J'ai l'équipe de déboucheurs de toilettes la plus surdiplomée de l'hémisphère."

«Bill Gates (l'autre)», biographie, 432 pages, éditions Lotarni, 89 francs. A venir le CD-Rom «Visite des grands musées de collections bizarres avec Bill Gates (l'autre)."

Calendrier Bill Gates

Février 1995: Un mois entier avec Bill!

1er «Vas-y!» Bill l'a dit.	**2** « Je peux le faire! » Bill Gates.	**3** I love Bill Gates.	**4** Bill Gates est le meilleur.
5 La femme de Bill Gates est parfaite.	**6** «L'intelligence est ta force.» Bill Gates	**7** «'Rappelle-toi que tu peux mieux.» Bill Gates.	**8** Bill: Clever, better, forever.
9 Today is Bill day!	**10** « La vie ne vaut d'être vécu sans interface. » Steven Beck, proche collaborateur de Bill Gates.	**11** Bill Bill Bill Bill Bill Bill Bill Bill Biiiiiill !	**12** Sur le campus Microsoft à Seattle, les gens sont heureux.
13 Pensez efficacement, pensez Bill Gates.	**14** Qu'as-tu fait pour Bill aujourd'hui?	**15** Comme Bill, pour rester en bonne santé, pense à faire des check-ups réguliers.	**16** Les huîtres, c'est bon!
17 «Appelez-moi Bill!» Bill Gates, université d'été de Princeton - 1988.	**18** «Quand je pense génie, je pense Bill Gates.» Mark Katz, codeur.	**19** «Quand je pense avancée technologique, je pense Bill Gates.» John Mitchum, codeur.	**20** «Quand je pense coding, je pense Bill Gates.» Ben Palmer, codeur.
21 «Quand je pense, je pense Bill Gates.» Dale Horne, codeur.	**22** Comme Bill, brosse-toi les dents après chaque repas.	**23** Comme Bill, dis non à la drogue.	**24** Sois le meilleur, mais comme Bill, pense juste à laisser refroidir le moteur.
25 Bill Gates est grand.	**26** «Si les génies volaient, Bill serait chef d'escadrille.» Mme Gates, sa mère.	**27** Absolut Bill.	**28** «Les années 90 ne se feront pas sans Bill.» Pamela Anderson, actrice.

Ce calendrier vous est gracieusement offert par **Gill Bates (the other) Cosmetics.™**



Le passé secret de Bill Gates.

Bill a vécu ici entre 1978 (juin) et 1981 (août). L'appartement est maintenant occupé par un jeune couple.

Ici, **Bill** prenait son petit déjeuner avnt l'irruption de notre paparazzi.

Un des yearlings du campus Microsoft à Seattle. Il a deux ans et s'appelle... **Bill**!

Une fois, **Bill** a appelé de cette cabine...

La chaise de **Bill Gates.** Il a travaillé sur cette chaise pendant trois ans! (Iconographie Musée des Objets Personnels de Bill Gates/Seattle).

Horreur! Mon père est un zippie!

C'est bientôt un quinquagénaire et il a trois niveaux d'avance sur moi à Mortal Kombat, il écoute Orbital, Shamen et des newageries tibétaines, revendique toujours un optimisme forcéné, parle de pronoïa, cite Terence Mac Kenna même en passant la serpillère, bref, il me gave. Mon père, à qui l'on a beaucoup de mal à expliquer la manipulation d'un minitel est un zippie. Les Zippies (Zen Inspired Professional Pagans) sont des hippies techno, des visionnaires empêtrés dans une philosophie neuneu sous prétexte qu'ils savent se servir d'un ordinateur et qu'ils savent ce que les crackers ne sont pas que des biscuits apéritifs.



Il amuse mes amis, épate ses petites amies (ça fait longtemps qu'il a plaqué maman parce qu'elle refusait de trier les poubelles et faisait bomber le mac plus de deux fois par jour), mais moi, il me fait peur, il m'énerve. Après avoir lu "Génération X" de Douglas Coupland à ma place, il m'a encouragé à prendre un mac job et m'a fait virer de deux instituts supérieurs de commerce, bref, c'est un salaud. Un vieux jeune, pire, un vieux vieux.

Les symptômes:

- Il est abonné à *Wired.*
- Il lit Alvin Toffler et Flaser Clark, et pire, fait semblant de comprendre.
- Il n'utilise plus de post-its sur le frigo mais l'E-mail pour me demander d'acheter du lait entier demain en rentrant du baskett, merci.
- Il trouve Canal + beauf.
- Il s'est acheté une vieille rame de métro (il ne restait plus de bus et les caravanes étaient trop chères) pour aller sur les routes cet été avec les travellers en Angleterre.
- Il me refait des plans Mai 68 mais en changeant dans son discours les mots "Assemblée Générale dans l'Amphi U" par "Forum sur le Net", "prolétariat" par "technologie", "barricade" par "modem", "De Gaulle" par "Big Brother", "Daniel Cohn-Bendit" par "Bill Gates", etc.

Comment le faire redescendre:

- Lui faire honte en disséminant dans la maison les costumes Armani usés qu'il a acheté dans les eighties.
- Pirater tous ses courriers E-mail avec des images pornographiques hardcores.
- Lui faire comprendre que gober trois ecstas par week end à 47 ans, c'est un peu déplacé.
- Lui demander sans détour d'arrêter son cirque ridicule et surfait.
- Le surnommer "Nino Cyber Ferrer".
- Essayer de lui faire comprendre que tout son cirque est un truc de vieux hippie surmené.
- Dès que ses amis du club de méditation transcendentale sur l'avenir informatique téléphonent à la maison, décrocher, hurler "Tokyo? Vendez!" et raccrocher.
- Le menacer de devenir animateur sur Radio Nostalgie s'il n'arrête pas ses Zippitreries pathétiques.



Madame Cibaire

Prozac free fanzine for a new modern woman.*

Tous les codes du mois: Quelle conversation? Quelle robe? Quels accessoires? Quelles attitudes?

Chirurgie esthétique: Les miracles de *Photoshop!*

Aimez-vous les crêpes?

Un fanzine techno, mais sur vous, madame!
Des bons trucs de filles branchées!
Des délires de nana! De l'anticipation!
Le commisaire Maigret nu! Des cancans inédits & incroyables! Des gens reconstitués!

* Un fanzine sans prozac pour une nouvelle femme moderne.

Les miracles de *PhotoShop* (1)

Sans ce logiciel de retouche d'images, bien des commerces verraient leurs noms rayés du registre et leurs moyens promotionnels réduits à zéro. Il n'est que trop évident que cette éventualité n'est en rien souhaitable. *Mme Cibaire* manifeste aujourd'hui son soutien aux utilisateurs de ce merveilleux outil "informatique". Voici une brève exposition d'oeuvres d'artistes récoltées dans l'ouvrage de Patrick Jewell: "Vice Art" (Broadwater).

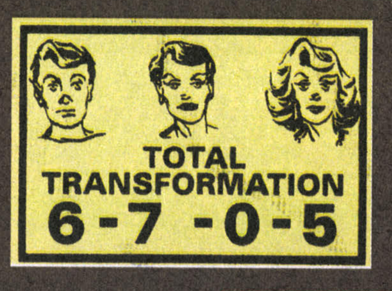












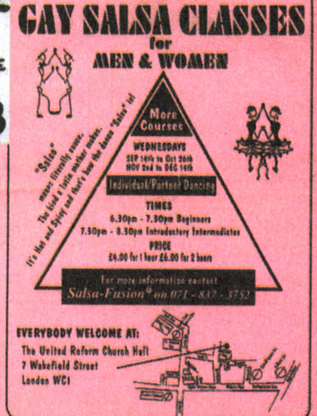


















Le cahier surprise féminin! Février 1995 #01

CibairSommaire

Chaque mois, Madame Cibaire vous donne tous les codes à suivre pour être au top quand vous sortez. Pour être parfaite avec la bonne tenue, les bons accessoires, la bonne coiffure, les bonnes attitudes, les bonnes conversation. Grâce à Madame Cibaire, vous êtes une femme branchée, câblée... interactive!

Dress code: Skinny nerd, Yuppie executive woman, 4° saison de Côte Ouest (Valen, Karen ou Page), Vrp, présentatrice de Tournez Manège, tenues de Cocktail, tenue de chanteuse Hi-NRG Glitter (Eartha Kitt, Adeva...), Boris Eltsine chic, n'importe quoi de très cher et plutôt moche, bleu est LA couleur!

Accessories code: n'importe quoi de La Redoute, Daxon, Pierre Cardin ou La Blanche Porte, Bi-bop, Attaché case, Gameboy, sac à main, plateau d'amuses-gueule, vieux modem vidé de ses circuits et transformé en sac à main, La Tribune des Fossés, Porte-Prozac Chanel, Mars et Snickers, verre de Martini ou Gin Tonic, sourire de publicité Kinder ou Mon Chéri, biographies de télévangélistes américains.

Attitude code: Boire avec le petit doigt levé, mal mimer toutes les paroles des chansons en boîte de nuit, Erich Honecker un premier mai à Berlin-Est, , Lady Di ivre morte, chanteur de Take That en concert.

Conversation code: La météo de la semaine, les prévisions d'Elisabeth Teissier, les choix typographiques et les fautes d'interlettrages de la nouvelle formule de Libération, l'épisode pilote d'Alerte à Malibu, 1986. Les Henri célèbres. Newton ou Psion? Intel ou Motorola? Aérobic ou footing? Alors, cette cure au Betty Ford Center? Que penser du nouveau logo du Crédit Agricole? Tu as vu comme la fille en lamé fushia danse mal? Es-tu interactive?

Madame Cibaire est un fanzine du groupe Pressimage. **Ce fanzine a été imprimé sur du papier recyclé avec de l'encre à base de soja naturel sans conservateur (Glutamat free) acheté dans des coopératives indigènes. Les graphistes et techniciens qui ont travaillé sur ce fanzine ont mangé de l'huile première pression à froid et avaient préalablement rempli un questionnaire de 350 questions politiquement correctes. Nous sommes fiers d'avoir dans notre équipe des représentants de minorités ethniques, religieuses et sexuelles, ainsi que des individus différemment aptes mais représentatifs des multiples handicaps présents sur le fichier Handica2000.**
Staf au taff: Guillaume Wolf, Geneviève Gauckler, Ariel Wizman, Stéphane Viossat, Loïc Prigent, Jean Révis.
Madame Cibaire. Groupe Pressimage. 5/7 rue Raspail. 93108 Montreuil Cedex France.

24 heures de la vie d'une femme moderne.

Sue Ellen Le Couédic, une crêpière dans le coup.



Se convertir rapidement aux nouvelles technologies et à l'interactivité, c'est le pari qu'a lancé Mme Sue Ellen Le Couédic, dans sa crêperie Ty coz ("Old House" en breton), à Plouescat. "La révolution cyber ne nous attendra pas, il faut vite tout réorganiser", dit-elle sans cesse à son époux affable, Erwan Le Couédic, converti lui aussi aux incroyables progrès de la technologie.

Sue Elen se lève aux aurores pour faire un bon petit déjeûner. Elle a équipé sa cuisine du tout dernier cri électro-ménager. Déjà en 1972, "Ty Coz" fut la première crêperie de Bretagne a être équipée d'un grille-pain, puis rapidement d'un interphone entre la salle et la cuisine, ce qui permit un plus d'efficacité évalué à 56% par Pamela Le Couédic, la fille de la famille (auteur de "Demain, la Technologie"). Sue Ellen boit souvent du café et plus rarement, du chocolat chaud. "Les tartines, c'est bon!", rit-elle en mangeant. Elle est comme ça! Toute simple!
La matinée est consacrée au ménage complet de la crêperie en attendant les premiers clients qui ne tardent jamais. Karen Lagadec et Belinda Scaer, les deux serveuses, arrivent vers 11 heures.
Depuis la saison estivale 1993, Sue Ellen les a équipées de Power Pizza Glove détournés de leur fonction première pour prendre des commandes de crêpes. A la pointe du cyber à tous les niveaux: en attendant l'arrivée de leur commande, les clients peuvent jouer au Gameboy ! Sue Ellen n'est pas peu fières de ses techno-trouvailles!

Les derniers clients partis, Sue Ellen se repose un peu en famille. Un peu de télévision, une balade au bord de la mer... Aujourd'hui, en l'occurence, elle part se promener. L'occasion pour nous de parler avec sa fille. "Sa passion pour les avancées technologiques ne date pas d'hier", assure Pamela Le Couédic, "maman regardait Star Trek à la télé." "Tout est parti de l'accident d'auto survenu à mon mari en 1969", raconte Mme Le Couédic, "il s'était luxé le genou et notre docteur avait voulu qu'il fasse des radiographies. J'ai été très impressionnée par la grosse machine et ses possibilités folles. Une fois rentrée, j'ai tout de suite accroché les radiographies de son genou dans l'entrée de la crêperie." Les documents n'y sont plus, rachetés dans les années 80 par des hommes d'affaires de la capitale venus dans la région pour faire du saut à l'élastique.

Sue Ellen réintègre ses pénates sur les coups de seize heures. Elles se fait un gros goûter et utilise le micro-ondes pour chauffer son thé. Toujours techno! Elle a même réussi à adapter le menu de la crêperie à sa passion dévorante: ici les classiques crêpes au froment Kerhouanig et autres crêpes Fars Pitilic, cotoient d'incroyables galettes Thomson TO7, crêpes Spoutnik, sans parler de leur fameuse crêpe Challenger (sucre, banane et chantilly, en forme de navette spatiale). Les clients sont amusés et étonnés et reviennent à coup sûr!

A 19h00, la ronde infernale des clients et des crêpes reprend. Sue Ellen est en salle; complètemet interactive, elle prend les commandes des clients tout en écoutant les news sur France Info au walk-man. "Parfois, j'écoute aussi les concerts sur Europe 2 quand il y a une vedette que j'aime bien." Elle assure ainsi la bonne marche de la crêperie familiale, heureuse et dynamique avant de se coucher vers 23h30 avec une couverture chauffante en Polartec et une bouilloire vraiment designée.

Communiquez avec la crêperie Ty Coz:
E-mail: creperie.interactive@tycoz.com

Les miracles de *PhotoShop* (2)

Un album de photos banal? Avec *Photoshop* et son système perfectionné de retouche, enfin des photos de vacances brillantes, des photos de famille parfaites et belles. Démonstration:

Cet enfant était manchot et chauve. *PhotoShop* en a fait un être humain comme vous et moi! (5 minutes de travail).

Filtre vidage de canaux. A l'origine, ce canal était plein! Après seulement 8 minutes de manipulation du cliché, le résultat est surprenant.

Regardez ce taudis! C'est inadmissible! Avec *PhotoShop*, cette masure deviendrait un Palace en 7 minutes!

Cette rue passante était bondée et de nombreuses voitures étaient garées en tous sens. *PhotoShop* en a fait un désert. Incroyable, les ombres sont impeccables, mais il a tout de même fallu 12 minutes pour enlever le chien qui urinait sur la poubelle verte.

Ce vélo était un scooter! (5 minutes de manipulation et de retouche d'image).

belle devant son écran.

Codeuses, secrétaires, télé-opérateurs-visagistes, Gill Bate's Cosmetics® a enfin pensé à vous et à toutes celles qui passent beaucoup de temps devant leur écran d'ordinateur.



Etre efficace devant votre Mac ou votre PC mais toujours bien apprêtée, c'est le grand défi quotidien que vous pouvez maintenant relever facilement grâce à nos produits de soins du visage et du corps.

Post-screen Well Being Crème de nuit
Screen Protectiva 400 Lentilles colorées anti-nuisances d'écran
Beautiful Noblue Crème de jour spécial anti-teint bleuté devant l'écran
Intense Fingerskin Soin du bout des doigts spécial coding intensif
Screen Eye Durcisseur de cils

Mis au point par les laboratoire Gill Bate's Cosmetics®.
Produits non testés sur animaux domestiques.

